Belgien bfr. 99,- • Luxemburg lfr. 97,- • Holland hfl. 5,90- • Italien Lit. 3900,- • Österreich öS 37,- • Schweiz sfr. 4,90

DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

EVT 10.02.1993 J11426E

3/93

nur DM 4,90

Play Time

Lionheart

Amiga

Spiel des Monats
Lionheart

Abenteuer
Indy IV

Absturz
Wing Commander

PC

Brandheiß
Underworld 2

Wüst
Dune 2

Mit größtem Video-Spiele-Teil

Game Gear

Klax
Lemmings

Mega Drive

LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge

Super NES

Super Star Wars
Road Runner

Game Boy

Speedball 2
Rolan´s Curse 2

Sie leben weiter...

HUMANS

Jetzt neu.
HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS,
die Fortsetzung von THE HUMANS,
dem Fun-Game-Knüller des Jahres 1992.
Mit 80 neuen Levels.

Alle Versionen komplett in Deutsch Für PCs, Kompatible und Amiga

Das hat die Wissenschaft noch nicht gewußt: Menschen lebten gemeinsam mit Dinosauriern auf der Erde! Die HUMANS machen´s möglich. Neue knifflige Abenteuer auf 80 Spiellevels. Mit den witzigen kleinen Neandertalern.

"Ein Fun-Game für alle Altersklassen - THE HUMANS ist der Knüller des Jahres. (...) Bald schon ist man nach den witzigen Wichten noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmingen war!"
(Aus: Amiga Joker 7/92)

HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS: Die Fortsetzung des Originals THE HUMANS. Zu haben als **Datadisk** mit 80 neuen Levels (nur mit dem Original spielbar). Oder als **Vollversion** (Originalspiel THE HUMANS nicht erforderlich).

Original HUMANS-Poster:
Für DM 5,-- (auch in Briefmarken)
anzufordern bei
BOMICO
Stichwort HUMANS-Poster
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
0 61 07-6 20 67
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!

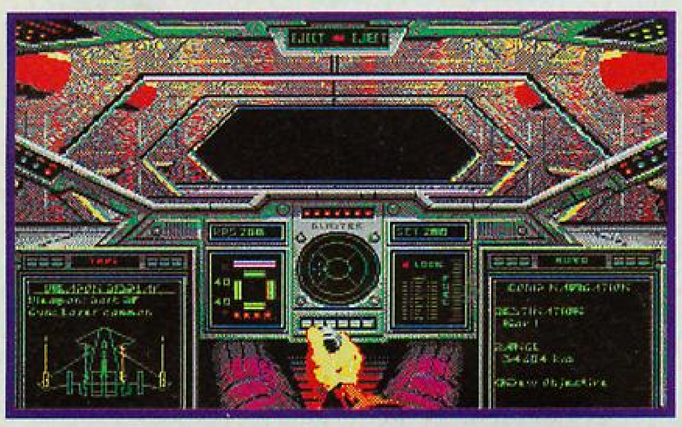
...exklusiv von
BOMICO
in Deutschland

IMAGITEC DESIGN

MIRAGE

Ultima Underworld 2

Indiana Jones IV



Wing Commander

Herzlich Willkommen...

zur aktuellen Play Time. Viel Gutes steckt in dieser Ausgabe. So zum Beispiel eine ganze Reihe Gewinner aus den Wettbewerben "Marios Music", "Treasure Hunt" und "Dreamball Pins".
Des weiteren haben wir keine Kosten und nur wenig Mühen gescheut, Thorsten nach Las Vegas zu schicken, der für Euch das Neueste von der Winter CES mitgebracht hat.
Als Last-minute-Ereignis ist der Test von Ultima Underworld 2 "Labyrinth of Worlds" zu feiern. In buchstäblich letzter Minute haben wir den Test ins Heft gequetscht. Alexander und Olli hatten ein ganzes Wochenende vor Ihrem PC verbracht, und konnten nur unter Zuhilfenahme von Kartoffel-Chips und Cola vom Rechner weggelockt werden. Das Ergebnis Ihrer Dungeon-Odyssee lest Ihr auf Seite 24.
Ebenso fiel Hans' Ausflug nach Atlantis aus. Indy 4 auf dem Amiga ist auf diesem Rechner der Hit. Abgeschmiert ist dagegen der lang erwartete und vielgepriesene Wing Commander. Wer in der glücklichen Lage ist, eine Turbokarte mit Co-Prozessor sein Eigen nennen zu dürfen, mag Spaß damit haben. Alle anderen seien gewarnt! Doch nichtsdestotrotz: In dieser Ausgabe ist mit Sicherheit für jeden etwas dabei.
Viel Vergnügen!

Arthur Kreklau
Leitender Redakteur

PC
Ultima Underworld 2 — Seite 24
Dune 2 — Seite 28

Amiga
Lionheart — Seite 20
Indiana Jones IV — Seite 52

NES
Lemmings — Seite 84

Super NES
Chuck Rock — Seite 88
Road Runner — Seite 91
Super Ghouls 'n Ghosts — Seite 93
Super Star Wars — Seite 96
Tiny Toons — Seite 98

Game Gear
Klax — Seite 108
Lemmings — Seite 108

Mega Drive
LHX Attack Chopper — Seite 110
John Madden Football — Seite 113
Lotus Turbo Challenge — Seite 114

DIE ECTS RUFT - PLAY TIME ANTWORTET

Wie jedes Jahr, werden in London zur Frühjahrs-ECTS die Awards für das vergangene Jahr verliehen. 50(!) europäische Redaktionen wurden gebeten Ihre Nominierungen abzugeben. Wir möchten Euch vorab schon einmal unsere Favoriten für die verschiedenen Kategorien bekanntgeben:

Best Action/ Arcade Game:
Fire and Ice (Amiga)
Dynablaster (Amiga / PC)

Best Computer Game:
Ultima Underworld (PC)
Formula One Grand Prix (Amiga)

Best Education/ Productivity Package:
Where in the World is... (Amiga/PC)

Best Graphics:
Comanche (PC)
Agony (Amiga)

Best Hardware Award:
Sound Blaster 4.0 (PC)
Roland SCC 1 (PC)
A1200

Best Role Play Game/Adventure:
Ultima Underworld (PC)
Eye of the Beholder II (Amiga)

Best Simulation:
Falcon 3.0 (PC)
Comanche (PC)
Formula One Grand Prix (Amiga)

Best Sound Track:
Inca (PC)
King's Quest VI (PC)

Best Video Game:
Art of Fighting (Neo Geo)
Super Mario Kart (Super NES)

Most Original Game:
Dynablaster (PC/Amiga)

Overall Game of the Year:
Art of Fighting (Neo Geo)

Software Publisher of the Year:
Origin
Lucasfilm Games

Inwieweit sich unsere Kandidaten mit den tatsächlichen Preisträgern decken, könnt Ihr im Messebericht im Mai nachlesen.

INHALT

AUSGABE 3/93

RUBRIKEN

Kurz berichtet 3
Bewertungssystem 6
Dream Academy 8
News 10
Leserbriefe 69
Vorschau 130
Tips & Tricks 59

SPECIAL

Archimedes 120
Hack Mac 22
Origin - Besuchsbericht 122
Thalion - Firmenportrait 75
Winter CES Las Vegas 16

GEWINNSPIEL

Die Gewinner 126
Microprose Harrier 58

SPIEL DES MONATS

Lionheart 20

REVIEW

PC

Armour Geddon 31
Dune 2 28
Harrier AV 8B 30
Harrier Jump Jet 42
Mario is Missing 48
Nyet III 36
Police Quest 1 VGA 38
Putt Putt joins the Parade 49
Sim Life 44
Spelljammer 32
The Ancient Art of War in the Sky 34
The Incredible Machine 46
The Island of Dr. Brain 41
Trolls 40
Turbo Science 33
Underworld II 24
Waxworks 47

AMIGA

Archer McLeans Pool 55
Erben des Throns 56
Indiana Jones and the Fate of Atlantis ..52
Nigel Mansels World Championship ..50
Shadoworlds 51
Wing Commander 54

KONSOLEN

TURBO DUO

Order of the Griffon 118
Somer Assault 119

GAME BOY

Amazing Penguin 105
Bart vs. The Juggernauts 85
Centipede 104
Pinball Dreams 80
Rolan´s Curse 2 105
Speedball 2 82
Spiderman 85
Swamp Thing 83
Tom & Jerry 83
Viking Child 104
Xenon 2 82

SUPER NES

Amazing Tennis 86
Brass Numbers 88
Cacoma Knight 101
Chuck Rock 88
Cybernator 80
Flying Hero 97
Gunforce 89
Jaki Crush 81
King of Ralley 100
Ken North 6 90
NHLPA '93 94
Out of this World 102
Power Athletes 99
Push Over 101
Race Drivin' 92
Road Riot 92
Road Runner 91
Super Ghouls and Ghosts 93
Super Star Wars 96
Tetris 2 + Bombliss 99
The Irem Skins Game 90
Tiny Toon Adventure 98
Wing Commander 103

NES

Addams Family 84
Lemmings 84

MEGA DRIVE

Bio Hazard Battle 111
Championship Pro Am 115
Corporation 111
Ferrari Grand Prix Challenge 113
John Madden Football 113
LHX Attack Chopper 110
Lotus Turbo Challenge 114
Super Battletank 116
Toxic Crusaders 112
Uncharted Waters 117
Where in the World is Carmen San Diego? 115

GAME GEAR

Alien Syndrome 109
Klax 108
Lemmings 108
Prince of Persia 107
The Terminator 109

ROLLENSPIELE

Elinas Lied 124
Kafqui 124
Civilization - Westeuropa 125

BRETTSPIELE

Burp 128
Packen Wir's 129

Das Mega-Gewinnspiel

Microprose und Play Time verlosen eine original Fliegerjacke im Wert von ca. DM 1.000,-

Seite 58

Die Winter CES

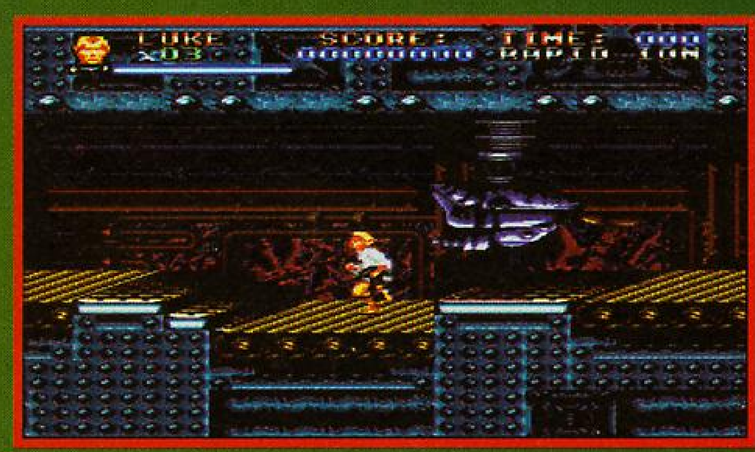
Lost Wages in Las Vegas, die CES als Barometer der Szene.

Seite 16

Underworld II PC

Des Unterwelt-Epos zweiter Teil

Seite 24



Super Star Wars SNES

Galaktisches Gameplay zu astronomischen Preisen

Seite 96

Wing Commander Amiga

Die Entäuschung des Jahres

Seite 54

Dune 2 PC

Die Wüste lebt

Seite 28

Impressum Play Time

Verlag:
CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6,
8500 Nürnberg 1,
Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
CT Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion "Play Time",
Isarstraße 32,
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth *(cg)*

Leitender Redakteur:
Arthur Kreklau *(ak)*

Public Relations:
Thorsten Szameitat *(ts)*

Redaktionsberatung:
Christian Müller

Text- und Bildredaktion:
Michael Erlwein *(me)*

Redaktion Deutschland:
Christian Müller *(cm)*, Alexander Geltenpoth *(ag)*, Oliver Menne *(om)*, Hans Ippisch *(hi)*, Rainer Rosshirt *(rr)*, Manfred Kleimann *(mk)*,

Freie Mitarbeiter:
Markus Gurnig *(mg)*, Thomas Borovskis *(tb)*, Mathias Ritz *(mr)*, Martin Müller *(mm)*, Joachim Goemann *(jg)*, Thomas Brenner *(br)*, Rainer Weckwerth *(rw)*, Robert Reischmann *(re)*, Harald Wagner *(hw)*, Tony Jones (tj), Dietmar Langner (dl), Mathias Kolb (mat), Peter Wölflik (wl)

Redaktion England:
Timothy Wilkins *(tw)*, Paul Rigby *(pr)*

Layout:
Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner, Dieter Steinhauer, Simon Schmid, Michael Schraut

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH,
Falkstraße 45-47,
4100 Duisburg,
Telefon 0203/3051111
Fax 0203/3051134

Werbung:
Stephanie Arzberger *(sa)*

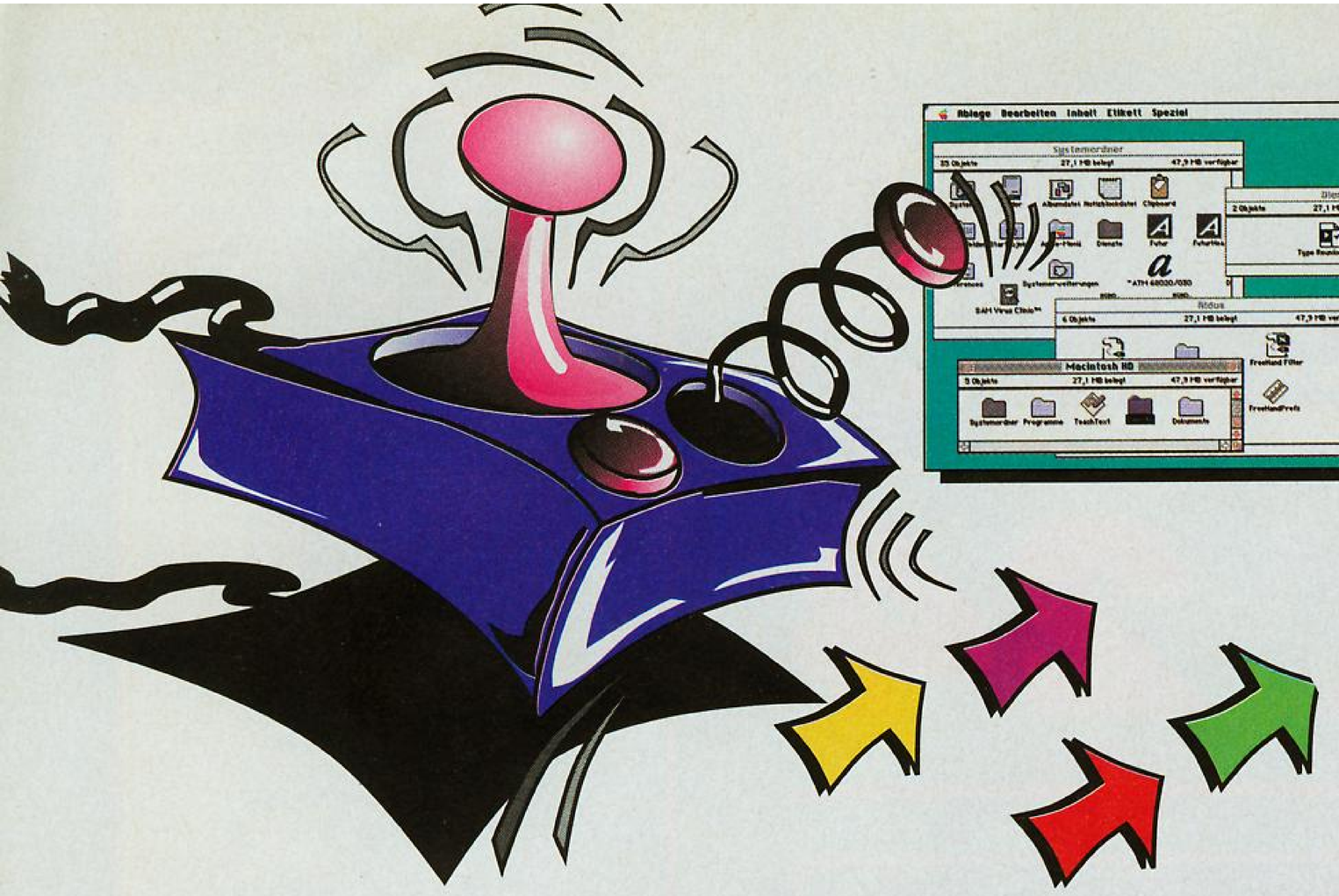
Druck:
Christian Heckel GmbH
Rollenoffset - Bogenoffset
Nürnberg

Logo-Entwicklung & Namensfindung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Abonnement:
Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 52,-. Ein Abonnement gilt für mindestens ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.



Auf dem Prüfstand

Das Play Time Bewertungssystem ist für jeden einfach nachzuvollziehen und soll Euch sowohl detaillierte Informationen geben, als auch auf den ersten Blick alle wichtigen Informationen darstellen. Anhand des unten abgebildeten Info- und Bewertungskastens (Amiga) könnt Ihr erkennen, wie die Wertungen aussehen. Das Besondere an unserer Bewertung ist die Berücksichtigung fester Gewichtungsfaktoren. Diese könnt Ihr der nebenstehenden Tabelle entnehmen. Der Gedanke bei der verschiedenen Gewichtung von Sound, Grafik und Gameplay, gründet sich auf der Tatsache, daß z.B. die Grafik bei einer Simulation stärker in das Gesamturteil eingehen muß, als bei einem Denkspiel.

GENRE	Gewichtungsfaktor		
	Sound	Grafik	Game-Play
Arcade - Action	3	3	4
- Jump´n Run			
- Beat´em up			
- Shoot´em up			
Arcade - Adventure	2	3	5
Text - Adventure	2	2	6
Denkspiel	1	2	7
Simulation	4	4	2
Rollenspiel	2	3	5
Strategie	1	3	6
Sportspiel	2	4	4
Wirtschaftsspiel	1	3	6
Spielesammlung	Gesamtwertung		

Grau ist alle Theorie, machen wir ein Beispiel: Ein Denkspiel und eine Simulation bekommen die gleichen Einzel-Prozente:
Sound 80%;
Grafik 70%;
Gameplay (Motivation und Spielbarkeit) 60%

Die Gesamtwertung errechnet sich wie folgt:
Denkspiel: 80 x 0.1 + 70 x 0.2 + 60 x 0.7 = 64
Simulation: 80 x 0.4 + 70 x 0.4 + 60 x 0.2 = 72

Da Grafik und Sound bei einer Simulation eine deutlich größere Rolle spielen als bei einem Denkspiel, werden die hohen Wertungen durch das Umrechnen ins richtige Licht gerückt. Alles klar?

Für welches System wurde das Spiel getestet?

Wie tief müßt Ihr in Eure Taschen greifen (Herstellerangaben)?

Wem verdanken wir das Programm?

Wer hat uns das Testmuster zur Verfügung gestellt?

Systemabhängig findet Ihr hier selbsterklärende Checklisten, an denen Ihr erkennen könnt, ob das Programm auf Eurer Konfiguration läuft.

Welchem Genre gehört das Spiel an?

Was gibt es Besonderes über das Programm zu sagen?

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑

unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☐
2. Drive ☐ 2 Player ☐

SCHLABBER - AB

Hersteller Haip Ippel
Preis ca. DM 2010.-
Muster von Glotter-Soft

Besonderheiten
- Biologisch abbaubare Spielidee

40% 50% 60% 50%

Wie hoch sind die Einzelbeurteilungen in Prozent?

Wie hoch ist die Gesamtbeurteilung in Prozent?

DER PLAY TIME *Star*

Als besondere Auszeichnung verleihen wir den **PLAY TIME *Star***.
Kriterium hierfür ist weniger eine hohe Gesamtwertung, sondern vielmehr die Tatsache, ob einem Programm z.B. eine neue Idee zugrunde liegt, oder ein Grad an Perfektion ereicht wurde, der nur noch sehr schwer zu übertreffen sein wird. Der **PLAY TIME *Star*** wird nur im Zusammenhang mit einem bestimmten System verliehen, und nicht einem Programm generell. So wird sichergestellt, daß sich keine minderwertige Konvertierung mit einem *Star* schmückt, der für eine andere System-Version vergeben wurde.

Die PC-Spiele werden auf IBIRD Computern der Firma ASI COMPUTER getestet.

WHALE'S VOYAGE

Erhältlich für MS-DOS VGA und Amiga

Distributed by Flair Software. Distributoren für den Fachhandel: Rushware GmbH, Profisoft GmbH, Leisuresoft GmbH, Kingsoft GmbH. Österreich: Darius. Schweiz: Thali AG.

neo

Bereiten Sie sich auf eine phantastische Reise in die Tiefen des unergründlichen Weltalls vor, und durchlaufen Sie unglaubliche Karrieren vom genetischen Abfallprodukt zum Top-Unternehmer. Trotzen Sie mit Ihrer Crew der Übermacht eines totalitären Beamtensystems in der brutalen Welt des 24. Jahrhunderts und erleben Sie, was Freiheit bedeutet...

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischgasse 10

NEW STARS ON THE SCREEN

Die Lionheart-Programmierer im Interview

Lionheart wird zukünftig als Begriff für technische Extraklasse, audiovisuelle Perfektion und spielerische Großartigkeit gehandelt werden. Was das Entwicklungsteam von Thalion mit diesem Titel vollbracht hat, ist einfach grandios. Wir spürten die beiden Hauptverantwortlichen auf und setzten sie unseren Fragen aus.

Besonders bemerkenswert ist die Herkunft der beiden. Erwin Kloibhofer, der Programmierer, stammt ursprünglich aus Österreich, während Henk Nieborg, der Grafiker, in Holland geboren wurde. Vor knapp eineinhalb Jahren sorgten sie erstmals für Aufsehen. Sie waren für das, freundlich ausgedrückt, nicht gerade gute Jump and Run 'Ghostbattle' verantwortlich. Unter der Entwicklungsleitung von Erik Simon wurde jedoch schon ihr zweites Projekt zum Megahit. Wie sie über Lionheart und dessen Entwicklung denken, haben wir herausgefunden.

PT: Lionheart ist gerade im Begriff, die Actionwelt auf den Kopf zu stellen. Erwin und Henk, Ihr beide seid hauptsächlich für das Spiel verantwortlich. Wie seid Ihr eigentlich bei Thalion gelandet? Ihr stammt ja nicht aus Gütersloh, noch nicht einmal aus dem gleichen Land.

EK: Es fing alles damit an, daß ich nicht zuletzt aus schulischen Gründen von Österreich nach Holland abgehauen bin. Dort lernte ich Henk kennen, der gerade seine ersten graphischen Schritte auf dem Amiga unternahm, nachdem er schon einige Erfahrungen auf dem 64er gesammelt hatte. Bald entschlossen wir uns, ein Spiel zu machen, woraus dann schließlich 'Ghost Battle' wurde. Das Ganze hatten wir unter anderem auch Thalion angeboten, wo wir dann auch irgendwie hängen blieben....

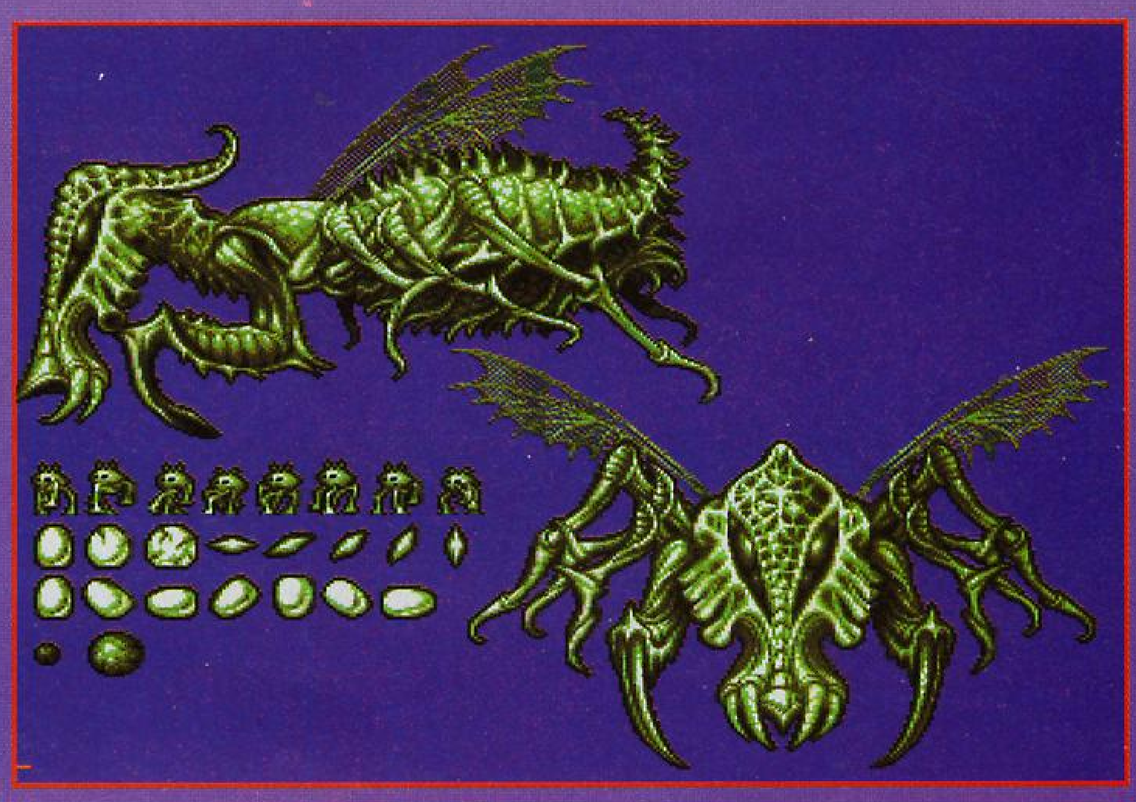
PT: Wer war denn noch alles an der Entwicklung beteiligt?

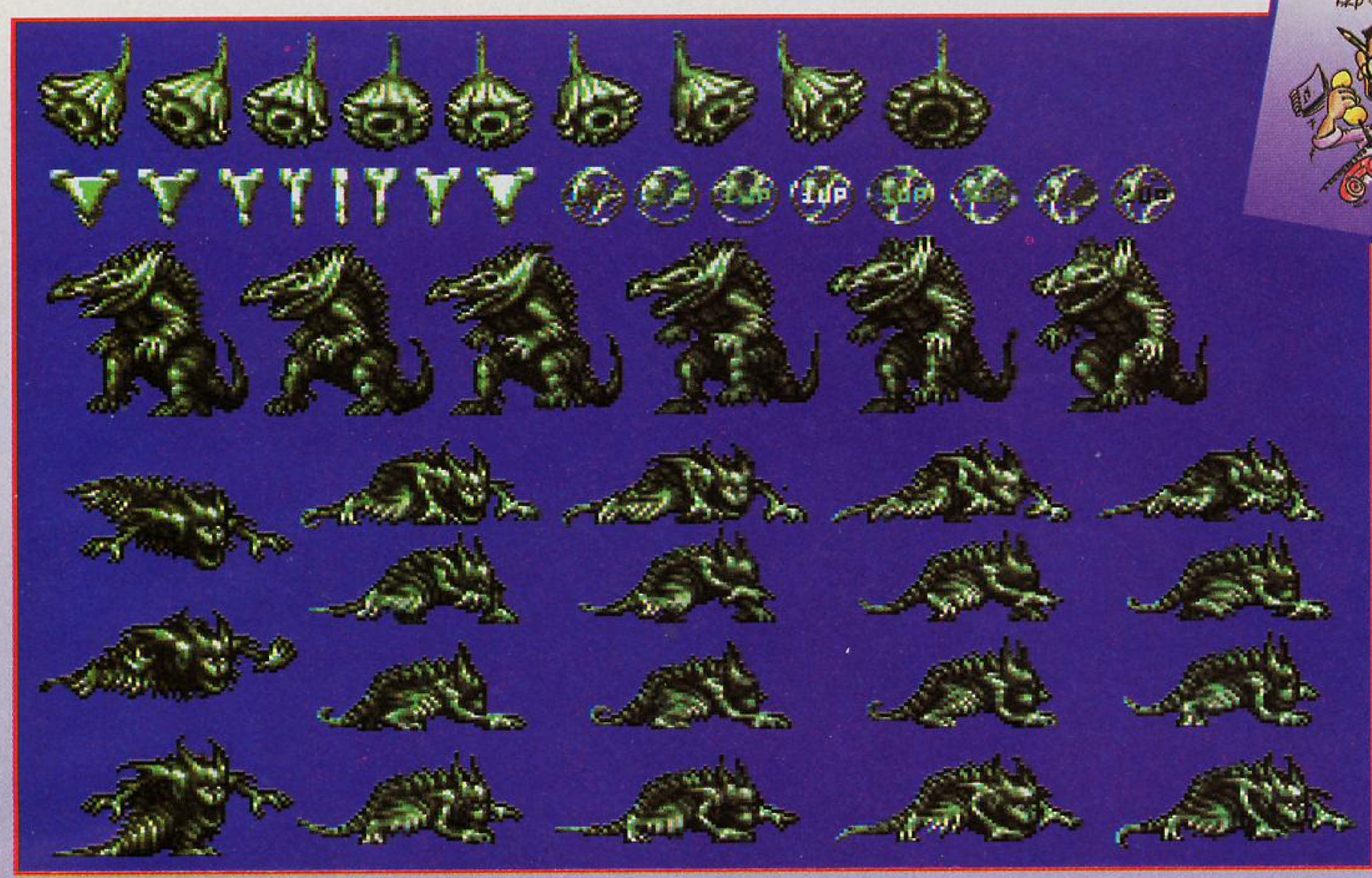
HN: In erster Linie Erik Simon, der überhaupt die Idee zu Lionheart hatte und praktisch das gesamte Spiel editiert und entworfen hat. Und natürlich Michael Bittner, der die Intro- und Extro-Sequenzen programmierte, und ebenfalls für einige wichtige Routinen und Gegnertaktiken verantwortlich zeichnet. Unentberhlich war selbstverständlich Matthias 'Soundgott' Steinwachs, der für den gesamten Soundtrack verantwortlich ist. Hilfreiche Geister waren ferner Matthias 'Matze' Mörstedt, der Beherrscher der Soundroutinen, sowie Wolfgang Breyha und Reinhardt Franz, ohne die das Programm nicht auf 1 MByte laufen würde.

PT: Wie lange habt Ihr denn insgesamt an diesem Megaprojekt gesessen?

EK: Begonnen hatten wir im November 91. Nach den ersten Hochrechnungen waren wir davon überzeugt, im August fertig zu sein. Doch dann hat die Zeitmaschine doch nicht so richtig funktioniert. Ähem. Wenige Nervenzusammenbrüche später wurde das Spiel schließlich doch erst jetzt fertig. (Anm. d. Red. 22. Januar 92).

PT: Euer erstes gemeinsames Spiel, Ghostbattle, konnte die gesamte Testerzunft nicht gerade begeistern. Wie kam es denn zu diesem Quantensprung bezüglich der Qualität?





Sämtliche DPaint-Zeichnungen weisen durchweg hohen Detailreichtum auf, und zeigen, wieviel Wert das Thalion-Team (von links sitzend: T.Mutschall, I. Hornemann; stehend: M. Krawinkel, K. Köper, M. Bittner, H. Nieborg; hinten: C. Jungen, E. Kloibhofer, E. Simon) auf Präzision legt.

EK: Bei 'Ghost-Battle' hatten wir so ziemlich alle typischen Anfängerfehler gemacht; bespielsweise legten wir zu wenig Wert auf Spieldesign, Außerdem wurde unsere Zusammenarbeit durch große räumliche Entfernung nicht gerade erleichtert. Daß Lionheart ein höheres Niveau erreichte, ist insofern nicht verwunderlich, als das wir ja kaum mehr tiefer sinken konnten.

PT: Lionheart steckt in Sachen Abwechslung und Umfang so machnes Konsolenspiel in die Byte-Tasche, da es nicht auf eine bestimmte Modulkapazität eingeschränkt ist. Sollte es eigentlich nicht möglich sein, die Spielefreaks von diesem Vorteil zu überzeugen?

HN: Lionheart ist für Heimcomputer-Verhältnisse sicherlich kein schlechtes Spiel, dennoch sind wir uns darüber im Klaren, daß es im Konsolenbereich technisch und spielerisch noch bessere Jump & Runs gibt. Der Speichervorteil des Amigas kann nur dazu benutzt werden, um vielfältigere Hintergrundgrafiken und Animationen von Disk zu laden. In allen anderen Bereichen jedoch sind die Konsolen dem Amiga überlegen: So zum Beispiel Anzahl der Sprites, Farben, Scrollebenen und Soundkanäle.

PT: Was bevorzugt Ihr privat eigentlich zum Spielen? Konsole oder Amiga?

EK: Wie sich aus der Beantwortung der vorhergehenden Frage schon erkennen läßt, ziehen wir im Actionbereich Konsolen vor.

PT: Eine stattliche Anzahl der Ideen in Lionheart stammt aus Konsolenspielen. Gehört das Spielen von Super Mario zu Eurem Job bei Thalion oder macht Euch Entwicklungsleiter Erik Simon da schon einmal einen Strich durch die Rechnung?

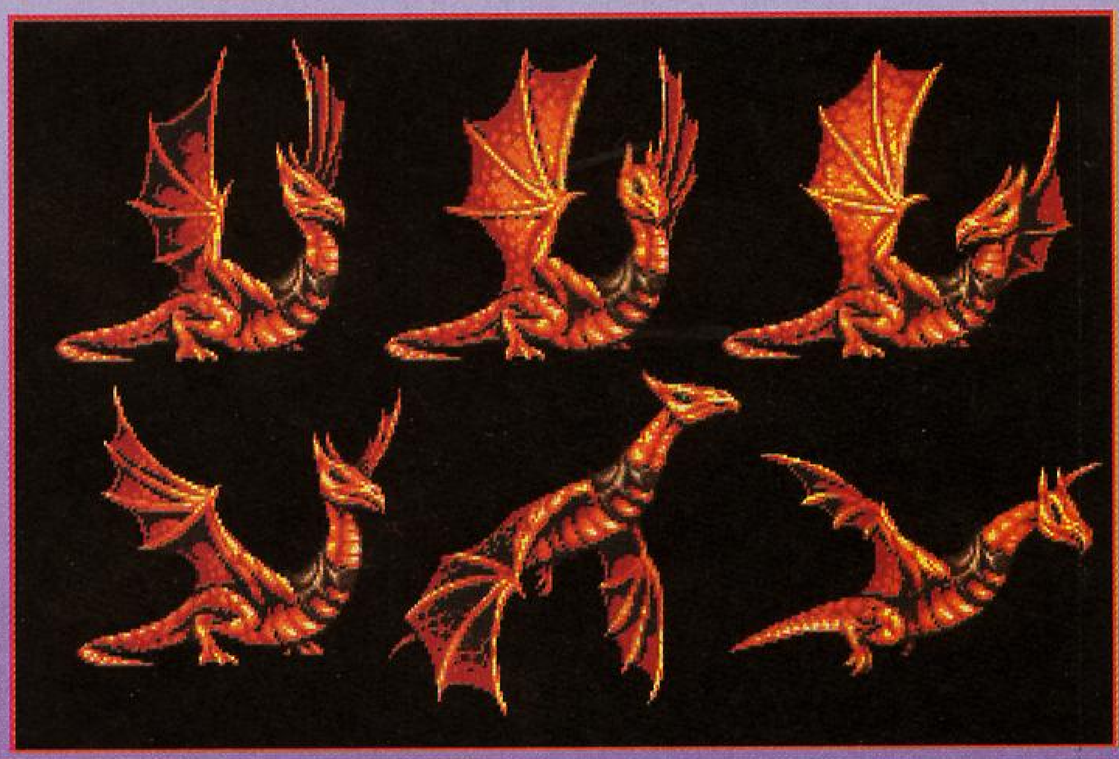
EK: Wir sind uns natürlich bewußt, daß aus Japan die besten Actionspiele kommen. Deshalb hielten wir es für sinnvoller, uns an den besten Konsolenspielen zu orientieren, als an den besten Heimcomputerspielen. Klarerweise ergibt sich daraus, daß wir in unserer Freizeit bevorzugt Spitzenspiele wie Mickey Mouse, Super Contor, Castlevania, Super Ghouls ´n´ Ghosts oder auch Mario zocken.

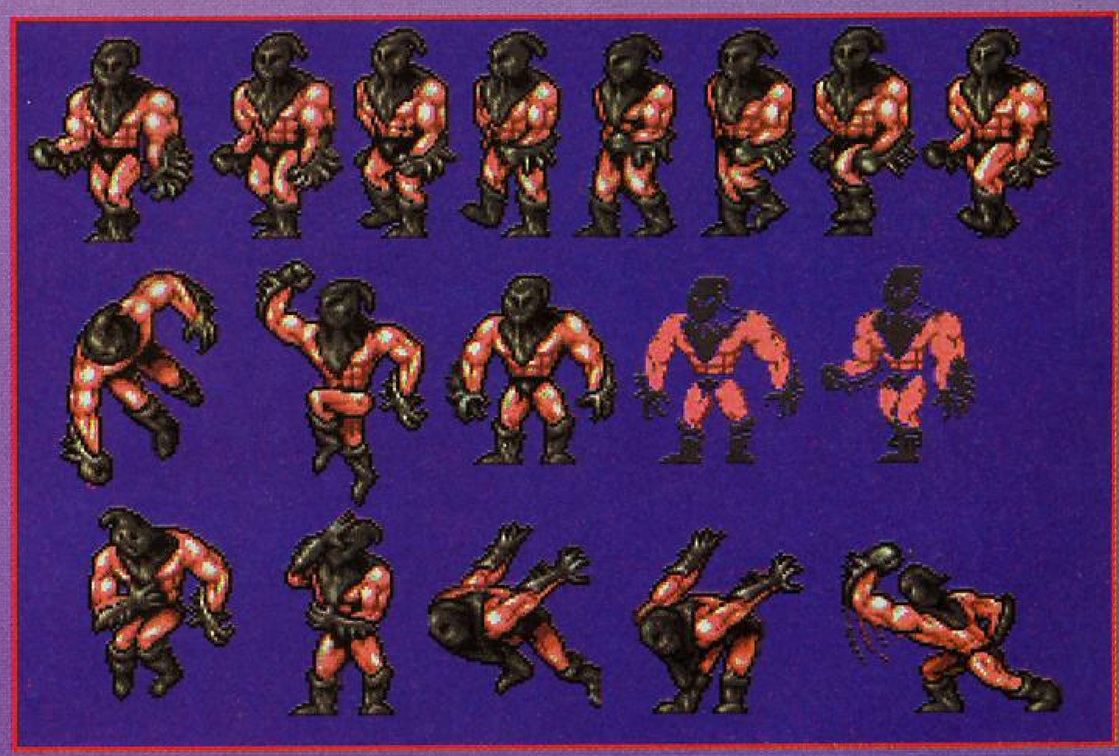
PT: Für welches System würdet Ihr denn im Augenblick am liebsten arbeiten?

HN: Ich würde als Actionfreak am liebsten auf Konsolen arbeiten, während Erwin, der Simulationsfan, den Amiga und PC vorzieht.

PT: Habt Ihr die Hoffnung, einen Nachfolger zu Lionheart programmieren zu dürfen?

EK: Wir hoffen natürlich, einen Nachfolger machen zu können, aber wir glauben nicht daran. Wir befürchten, daß uns durch die gerade bei Actionspielen verbreitete Raubkopierer-Mentalität ein Strich durch die (Gehaltsab-) Rechnung gemacht wird. Nicht wir entscheiden, ob es Lionheart II geben wird, sondern der Amiga-User.





PT: Was haltet Ihr von Factor 5 und Kaiko?

HN: Leider kennen wir die Leute von Factor 5 und Kaiko nicht persönlich, wir kennen und schätzen aber deren Arbeit. Wir halten sie für sehr fähige Programmierer, und wir fühlen uns solidarisch mit ihnen im gemeinsanen Kampf gegen die Unzulänglichkeiten der Amiga-Hardware.

PT: Herrscht in der Programmiererszene eine Art 'Konkurrenzkampf', der unter einer sportlichen Rivalität einzuordnen ist?

EK: Selbstverständlich vergleicht man die eigenen Fähigkeiten mit denen anderer Programmierteams. Man wird durch gute Leistungen anderer Teams genauso angespornt, wie der Unterhaltungswert von so manchem danebengegangenen Programm beträchtlich ist.

PT: Gab es während der Entwicklung einen Punkt, wo Ihr Euch gedacht habt 'Wir geben auf'?

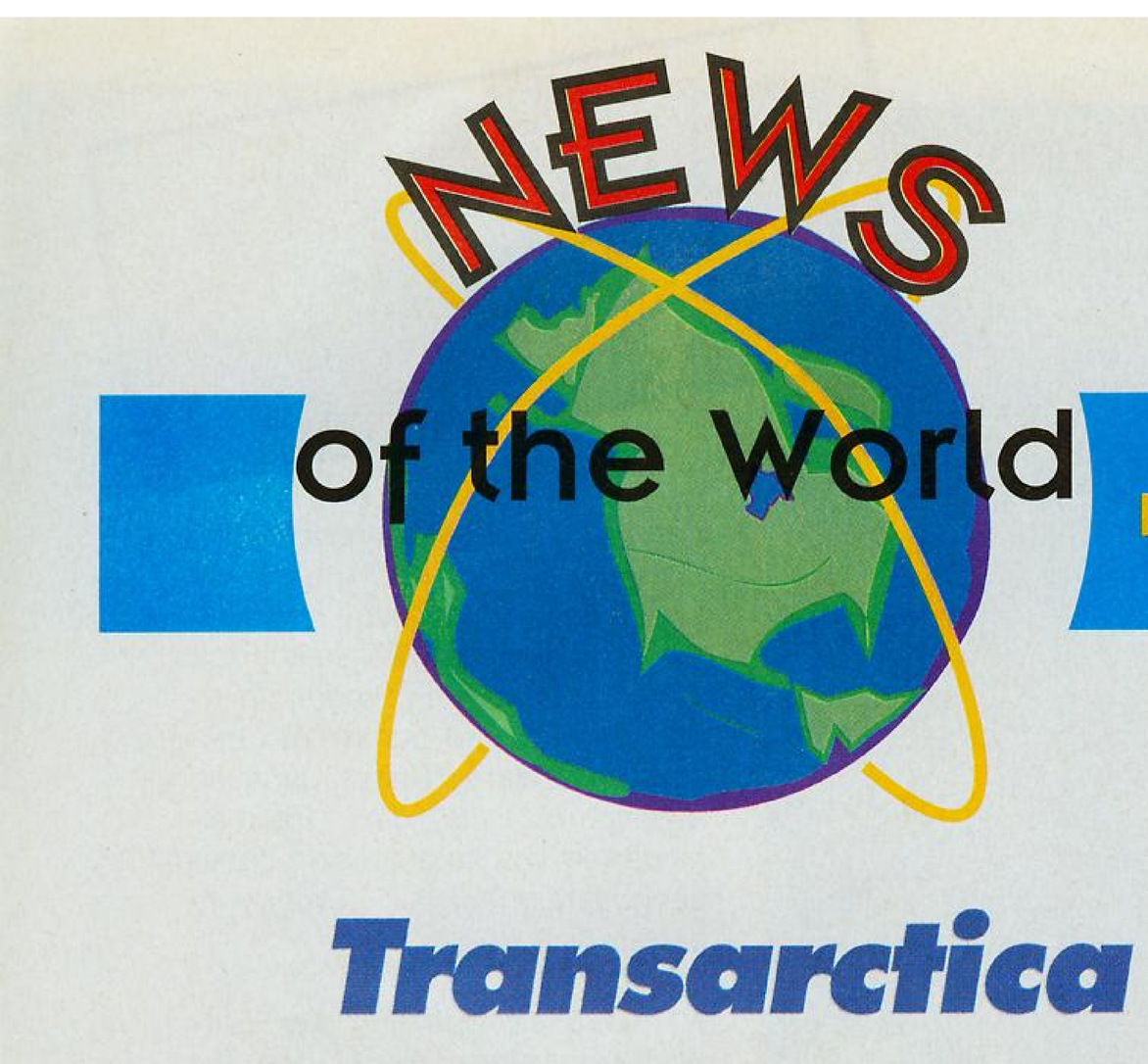
HN: Niemals.

PT: Blieb Euch irgendetwas aus der langen Entwicklungszeit besonders im Gedächtnis hängen?

EK: Ja, als Erik unabsichtlich die Festplatte mit den Lionheart-Levels formatiert hatte.

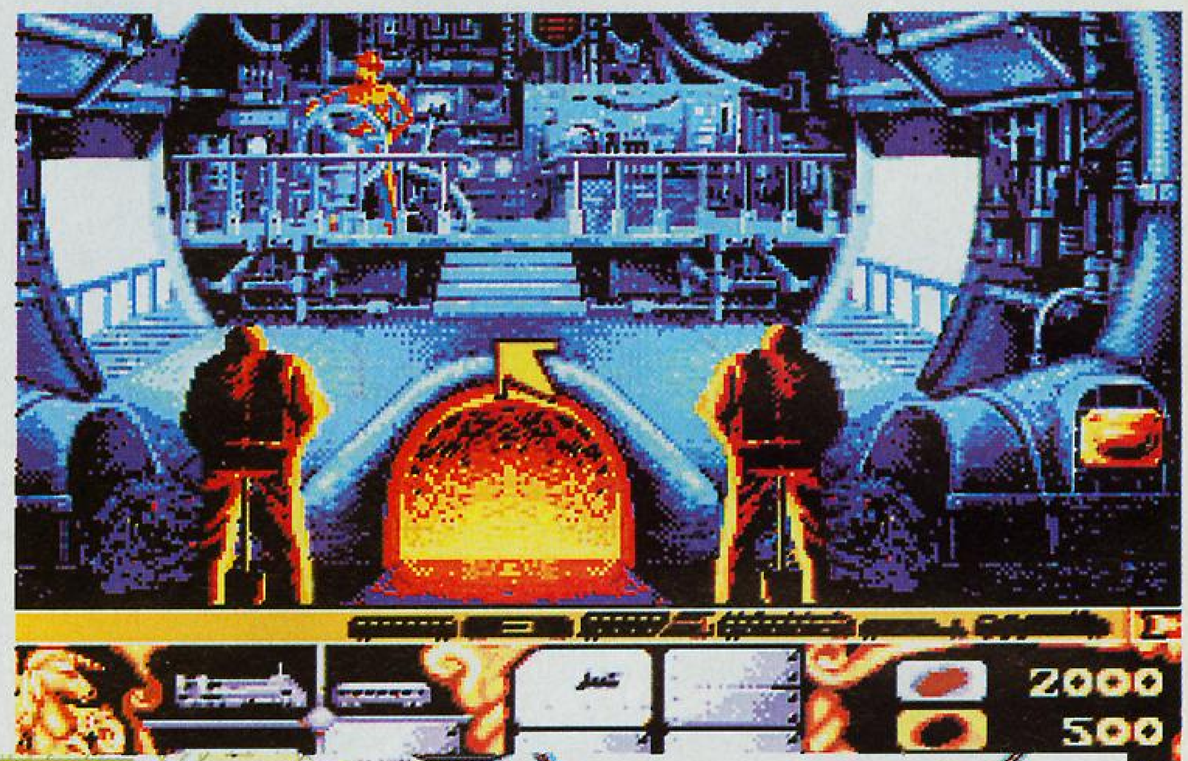
PT: Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!

Das Interview
führte Hans Ippisch



Transarctica

Lokomotivführer muß ein starker Job sein. Wie anders lässt es sich erklären, daß die Generation unserer Väter davon träumt, Herr über möglichst viele Züge und noch mehr Schienen zu sein?
Das vorliegende Programm verwandelt die Lokomotive, deren Führerstand Jules Verne die Tränen in die Augen getrieben hätte, in eine Kommando-Zentrale der düsteren Zukunft. Diese Mischung aus Railroad Tycoon und The Train wird zur offiziellen Veröffentlichung sicherlich noch für Aufsehen sorgen. *(ak)*



Chuck Rock und kein Ende in Sicht

Nach dem nun nahezu alle Systeme mit einer Chuck Rock-Version gesegnet sein dürften, schiebt Core Design gleich den zweiten Teil nach. Chuck II - Son of Chuck heißt das Werk, und genau so sieht er dann auch aus. Kahler Kopf, dicker Bauch, kaum Zähne im Mund - kurz: Ganz der Vater. Die Bilder geben euch einen Vorgeschmack auf diesen kleinen Racker, der wirklich eine verblüffende Ähnlichkeit mit B.C. Kid aufweist. Sollte sich Chuck sen. vielleicht einen Seitensprung geleistet haben? *(ak)*

Schau mir auf den Scanner, Kleines

Pandaal ist stolz darauf, das Software Update für den Handy Scanner anzukündigen. So liest sich zumindest die Presse Mitteilung. Mit der DataScan Professional Version 3.0 werden tolle Features angekündigt, die Scannen in 16 Farben zur Freude machen sollen. Kosten soll das Update 20 US$, das Software-Paket an sich 39.95 US$ und das komplette Scanner-Paket 89.95 US$.
Interessenten wenden sich bitte an:

Pandaal PO Box 2820, London NW6 3RD Tel.: 0044 71 328 1717 Fax: 00044 71 624 3664

Wial
Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT	119,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERSION	49,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMAZON - GARDIANS OF EDEN VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
ARMOUR GEDDON DT. ANL. VGA	85,90
B. A. T. 2 VGA DT.	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
BURNING STEEL DT. ANL. VGA	89,90
CAMPAIGN DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CASTLES 2 SIEGE AND CONQUEST DT. ANL. VGA	85,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL.INCL.LOOM/MONKEY ISL./ INDY JONES 3/ MANIAC MANSON/ZAK MCKRACKEN	99,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL. VGA	59,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA	89,90
- SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	89,90
DAUGHTER OF SERPENTS DT. ANL. VGA*	85,90
DRAGONS LAIR 3 VGA	75,90
DUNE 2 VGA	79,90
DYNABLASTER DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. ANL. VGA	69,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. VGA	89,90
EURO SOCCER DT. ANL.	49,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	69,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL..NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. VGA	65,90
GOLF -MICROSOFT- FÜR WINDOWS VGA	109,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARRIER ASSAULT DOMARK VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HISTORY LINE 1914-1918 VGA KOMPL. DT.	89,90
HUMANS KOMPL. DT. VGA	89,90
INCREDIBLE MACHINE VGA	65,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	95,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
INCA KOMPL. DT. ANL. VGA	99,90
JIMMY WITHES SNOOKER DT. ANL. VGA	79,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. VGA	99,90
LEEDS UNITED DT. ANL.	54,90
LEGACY DT. ANL. VGA*	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	85,90
LETHAL WEAPONS DT. ANL. VGA	65,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MARIO IS MISSING DT. ANL.	75,90
MEGA LO MANIA VGA KOMPL. DT	89,90
MIGHT & MAGIC 4 ENGL. VGA	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NYETT III DT. ANL.	65,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
PATRIOT DT. ANL. VGA*	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA*	59,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA *	79,90
QUEST FOR GLORY III KOMPL. DT. VGA	79,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA*	85,90
ROBOCOP 3 DT. ANL. VGA	69,90
ROBOSPORTS NUR FÜR WINDOWS	65,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES KOMPL. DT. VGA	99,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	85,90
SIM LIFE DT. ANL. VGA	89,90
SPACE QUEST 5 VGA. KOMPL. DT. *	79,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTRECK 25TH ANNIV. KOMPL. DT. VGA	79,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.*	65,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - VGA	79,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TROLLS DT. ANL.	49,90
U G H ! DT. ANL.	59,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 DATA FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 VGA	89,90
V FOR VICTORY DT. ANL. VGA	75,90
VEIL OF DARKNESS VGA *	79,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90
WAYNE G. 3 HOCKEY LEAGUE SIM. 2	65,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WIZARDRY 7 -CRUSADER O.D. SAVANT VGA	85,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
X WING VGA *	85,90
ZYCONIX DT. ANL. VGA	54,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BLUE MAX - ACES OF GREAT WAR VGA 5,25"	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA-	34,90
CONAN -THE CIMMERIAN- NUR 5,25"	29,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA-	29,90
CONQ. OF LONGBOW -ROBIN HOOD- VGA DT. ANL.	49,90
CYCLES -ACCOLADE-	29,90
DAS BOOT NUR 3,5"	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
ELVIRA ARCADE GAME DT. ANL.	29,90
ENGLAND CHAMPIONCHIP SPECIAL FOOTBALL	24,90
F 14 TOMCAT	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMESTAR-	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
KILLING CLOUD NUR 3,5"	29,90
KING ARTHUR -INFOCOM-	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	49,90
K G B VIRGIN ENGL. NUR 3,5"	34,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE-	29,90
MEGAFORTRESS NUR 5,25"	39,90
MICROPOSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5"	29,90
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3.5"	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" -SIERRA-	49,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHECY -INFOCOM-	29,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. NUR 3,5"	39,90
SECRET OF SILVER BLADES	39,90
SHADOW LANDS NUR 3,5"	29,90
SHADOW SORCERER	29,90
SHOGUN -INFOCOM-	29,90
SPACE QUEST 2 -SIERRA-	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TIME QUEST VGA NUR 5,25"	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA -SAVAGE EMPIRE-	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS-	34,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5 "	29,90
WISHBRINGER INFOCOM	29,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90

CD-Rom

CHESS MASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC 1 od. 2 PD & Shareware	59,90
HOT NEWS * Grafik, Animationen,	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	119,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS TEAM YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RAYTRACE MAGIC	35,90
REALMS	79,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE incl. P80/P38/HE162/DO335	129,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafiken,Anim.	45,90
SPACE QUEST 4	99,90
TRAVEL MAGIC *	69,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WILLY BEAMISH	99,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1 & 2/SPEECHPAK	99,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN ZU BLASTER PRO	469,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	179,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY N X	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	529,90

Atari/Amiga

1869 - HANDELSSIMULATION - DT. 1 MB		85,90
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.		119,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB		59,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.		65,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT.ANL.1MB		55,90
ASSASSIN DT. ANL.		55,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.		75,90
BATTLE ISLE DT.		75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BATTLE ISLE DATA DISK 2 KOMPL. DT. *		49,90
B C KID DT. ANL.		54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.		65,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	75,90	69,90
CAESAR DT. ANL.		65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB		65,90
CATCH EM DT. ANL.		55,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB *		59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
COOL WORLD DT. ANL.		59,90
CREEPERS DT. ANL. *		69,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB		89,90
CYTRON DT. ANL. 1 MB		65,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT.		69,90
DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALS.- 1.5 MB DT.		79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB		199,90
DODDLEBUG DT. ANL.		65,90
DOMINIUM DT. ANL.		69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB		75,90
DREAM TEAM COMP. INCL.TERMINATOR 2 /WWF WRESTLING/SIMPSONS DT.ANL.		59,90
DUNGEONMASTER &CHAOS ST. COMP. 1MB	65,90	65,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
ELYSIUM DT. ANL.		59,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB		79,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL.		65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
FIRE AND ICE DT. ANL.		65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90	72,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB		65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1MB *		84,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT. ANL. 1 MB		79,90
HUMANS KOMPL. DT.		65,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATL.- KOMPL.DT. 1 MB		89,90
INDIANA JONES ACTION GAME DT. ANL.		54,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JOE & MAC : CAVEMAN NINJA DT. ANL.		54,90
KGB DT. ANL. 1 MB *		59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS		54,90
LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL. DT.		65,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB *		79,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.		65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *		69,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.		59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL		109,90
LOTUS 3 -FINAL CHALLANGE- DT. ANL.	65,90	65,90
LURE OF THE TEMPTRESS DT. ANL. 1 MB		69,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *		29,90
MEGA MIX INCL. ORK/LLANDER/AGONY		59,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
MOTORHEAD		39,90
NICK FALDOS CHAMP. GOLF DT. ANL.		59,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. 1 MB		65,90
NOVA 9 1 MB		59,90
PANZERBATTLES 1 MB		59,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	79,90	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.		69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.		59,90
PIRACY OF THE HIGH SEAS 1 MB		59,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 DT.	65,90	65,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PREMIER MANAGER DT. ANL.		54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1 MB *		79,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
RAMPART DT. ANL. 1 MB		65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *		65,90
ROAD RASH DT. ANL.		59,90
ROBOSPORTS 1 MB		59,90
ROME AD 92 DT. ANL. *		75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB		65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL.		65,90
SHADOW WORLDS KOMPL. DT. 1 MB		65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB		65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.		59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.		85,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.		75,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB	75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.		69,90
STARBYTE NO.2 COLL. INCL. WINZER/ BLACK GOLD/ SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB		69,90
STEIGENBERGER HOTELMANAG. KOMPL.DT.		54,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.		59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *		79,90
TEARAWAY THOMAS DT. ANL.		49,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB		75,90
TRODDLERS DT. ANL.		65,90
TROLLS DT. ANL.		54,90
U G H ! DT. ANL.		49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *		54,90
VIKING - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 1 MB *		75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB		69,90
WEEN DT. ANL. 1 MB		75,90
WING COMMANDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES 1 MB *		69,90
WIZKID DT. ANL.		59,90
WWF 2 EUROP. RAMPAGE WRESTLG 1MB DT.ANL.		59,90
ZOOL DT. ANL.		59,90
ZYCONIX DT. ANL.		59,90

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PreishitsAmiga

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT./VIDEO	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVIN COMPILATION	34,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMNIOS	29,90
APYDIA DT. ANL.	29,90
AUSTERLITZ	24,90
AWESOME 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BLOODWYCH	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK ROCK	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CONTINEMTAL CIRCUS	19,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FULL METALL PLANETE	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLERS-	29,90
GHENGIS KHAN	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANL.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
JAHANGIR KAHN SQUASH	29,90
KHALAAN KOMPL. DT.	29,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI	39,90
LEISURE SUIT LARRY 5 1 MB	39,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK COMPIL. INCL. TURRICAN2/ NIGHTSHIFT/ SWIV/ ST. DRAGON	34,90
MEGATWINS	29,90
MICROPOSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1 MB	29,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. B.T. FUTURE 2 /D.O.THUNDER /TURTLES/GREMLINS 2	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
ORK	29,90
OUTRUN EUROPE	29,90
PEGASUS	29,90
PICTIONARY	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	39,90
ROCKET RANGER/TV SPORTS FOOTBALL	39,90
ROLLING RONNY	24,90
SHADOW LANDS KOMP. DT. 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 1 1 MB	29,90
SPACE QUEST 3 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 1 MB DT. ANL.	29,90
STRIKER SOCCER	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEENAGE MUTANT TURTLES 2	29,90
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VIKING CHILD	24,90
WATERLOO	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB	39,90
ZAK MC KRACKEN	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

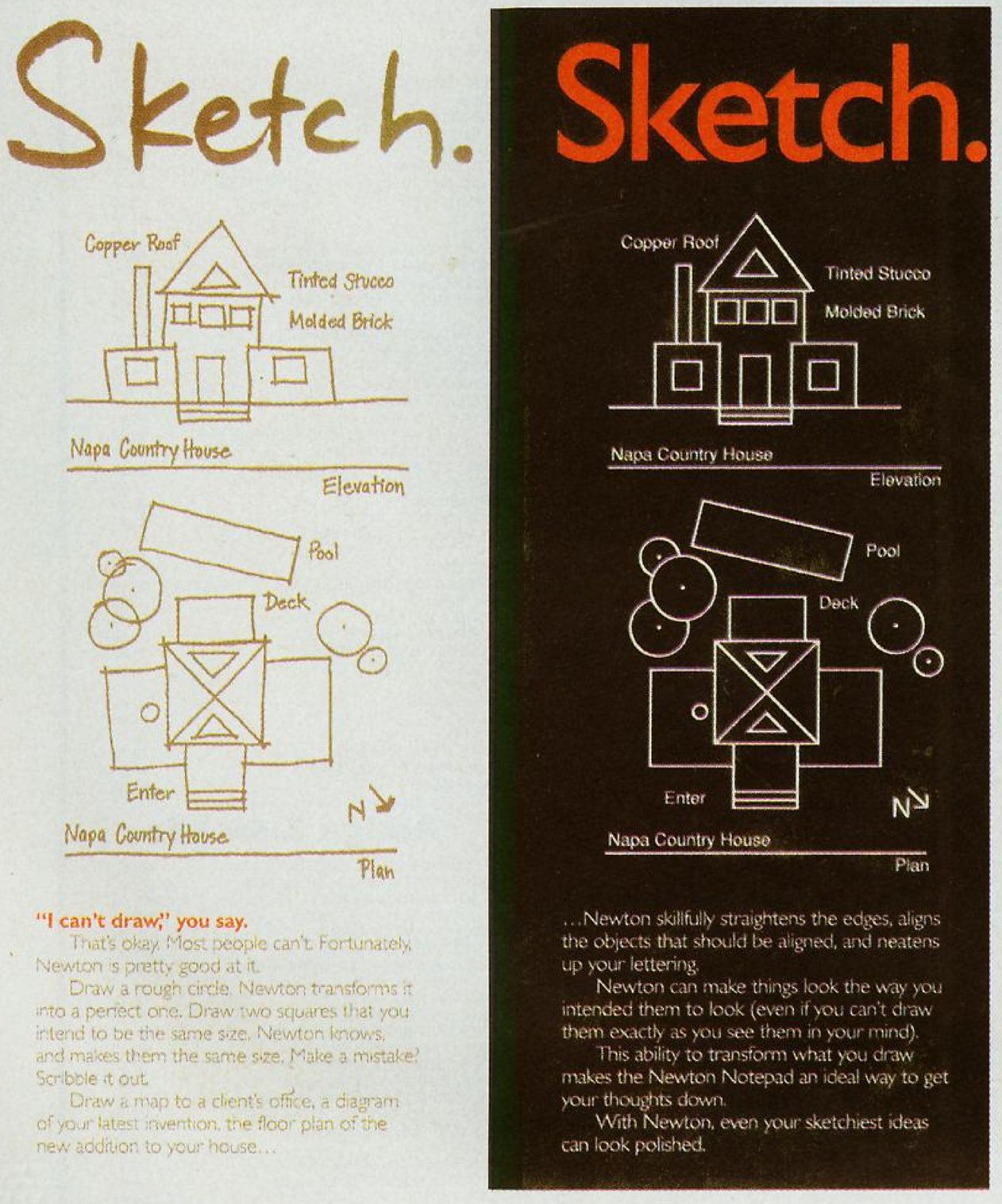
Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion	139,90
GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A 500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL TOOLS	74,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

Nichts ist unmöglich - Apple

Man möchte kaum glauben, was Apple sich wieder Neues ausgedacht hat. Mit Hilfe des Newton bekommt endlich jeder eine einheitliche und damit auch von anderen lesbare Handschrift verpaßt. Wie das funktioniert? Keine Ahnung. Aber das Ergebnis kann sich sehen lassen. Das Gerät sieht aus wie ein kleiner Notizblock und wird auch so behandelt. Man schreibt einfach mit einem Stift auf den Bildschirm - und siehe da: Das Gerät verwandelt die letzte Klaue in schöne Computer Buchstaben. Skizzen, auch Scribbles genannt, erfahren die gleiche Behandlung. Aus Schmierereien werden Pläne. Für den Deutschen Markt gibt es noch das kleine Problem der Umlaute. Doch wer das Bisherige geschafft hat, wird auch über diese kleine Hürde kommen. Das man mit der entsprechenden Hardware auch Faxen und Drucken kann, versteht sich fast schon von selbst. Das Teil riecht verdächtig nach dem Yuppie-Game Boy der Zukunft. *(ak)*



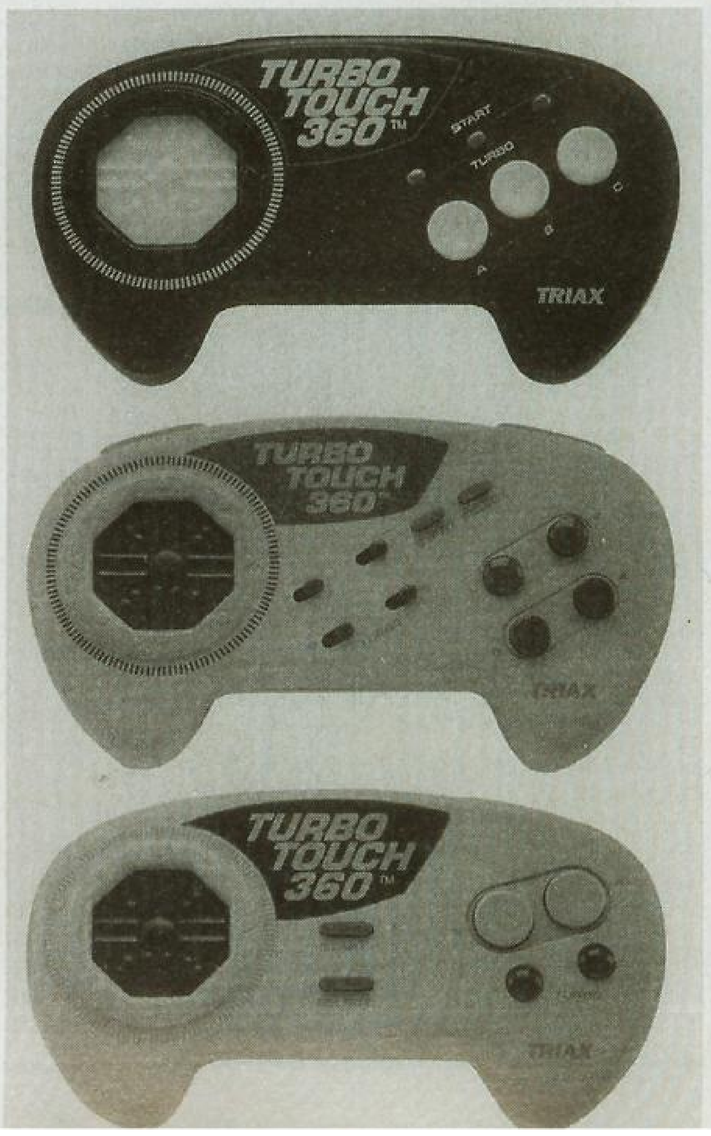
KONAMI legt los

Nachdem sich die Geschäfte für Konami vorbildlich entwickelt haben, die Umsätze kletterten von 1990 6,5 Mio DM, über 1991 mit 52 Mio DM auf geschätzte 70 Mio DM bis Ende 93, sucht man neue Wege. Game Boy, NES und Super NES wurden bisher schwerpunktmäßig mit Software versorgt, doch nun können sich auch Mega Drive-Besitzer auf so erfolgreiche Titel wie Tiny Toons und Teenage Mutant Hero Turtles freuen. Da sich ca. 500 Programmierer in Japan um qualitativ hochwertigen Nachschub kümmern, können Konsolenbesitzer auch in Zukunft ruhig schlafen. Unser Bild zeigt den Konami Europa-Geschäftsführer Tsuyoshi Ando bei der Übergabe eines Schecks an den Vertreter der Stadt Frankfurt, Herrn Rieger, mit dem die Drogenhilfe unterstützt wird. Eine vorbildliche Geste, wie wir meinen. *(ak)*

Turbo Touch 360

Wer über Daumentaubheit und Finger-Blasenbildung klagt, weil er sich einfach nicht von seinem Konsolen-Pad losreissen kann, ist genau der richtige für das Turbo-Touch 360.

Das meint zumindest Triax Technologies, Hersteller obengenannten Produktes. Für Mega Drive, Master System, Super NES und NES wird es verschiedene Joypads geben, falls sich ein Importeur dafür finden läßt. Der Preis liegt je nach System zwischen ca. DM 60.- für die 8-Bit Systeme und ca. DM 110.- für die 16-Bitter. *(ak)*



INNENSTADT VON L.A. IM JAHR 2004. AUF EINEM DACH IM CRIMESVILLE-DISTRIKT.

ICH FRAG' DICH ZUM LETZTEN MAL.

NUR WENN DU LANGE GENUG LEBST, MEIN FREUND!

ES WURDE LANGSAM ZEIT, DASS DU ES EINSIEHST.

THWOK!

ALSO... WO IST APEX?

SPÄTER...

SCHÖNE KLEINE WERKSTATT HABEN SIE SICH DA GEBASTELT, PROF.

JA, UND JETZT WO WIR WISSEN, WO APEX IST...

...GEHT DIE RICHTIGE ACTION LOS!

NACH EINIGEN KLEINEN ÄNDERUNGEN AM GENETISCHEN MAKE-UP.

HE, SCOTT, ES IST ZEIT, IN DIE STADT ZU GEHEN!

KOMMT, JUNGS - ICH HABE APEX GERADE IM VISIER.

ABER DU HAST DOCH DEN GANZEN TAG ÜBER SUPERHERO GESPIELT!

JA! UND IS DAS NICHT KLASSE?

SUPERHERO

SIE HABEN DEN COMIC GELESEN! STEIGEN SIE JETZT IN DIE RICHTIGE ACTION EIN!

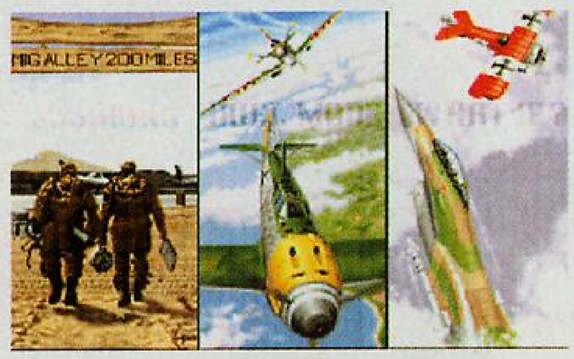
Schaffen Sie sich Ihren Superhelden und retten Sie die Erde. Und das alles aus Ihrem Geheimversteck...

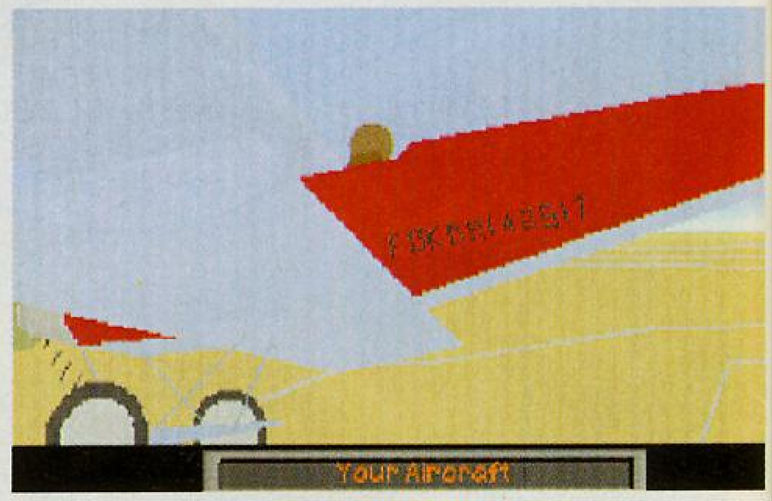
Erhältlich für Amiga

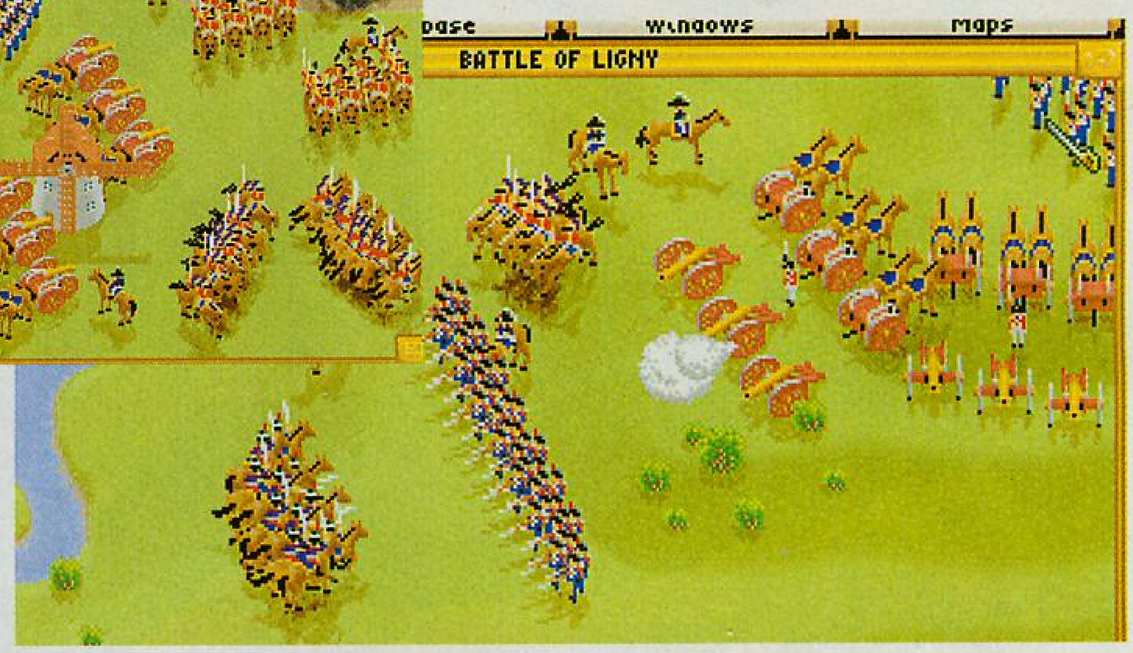
Achten Sie auf Grauimporte! Limitierte Auflage: nur die deutsche Version enthält zwei spielbare Demodisketten, ein Poster und die deutsche Anleitung.
Vertrieb in Europa: Psygnosis Ltd. Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh

PSYGNOSIS

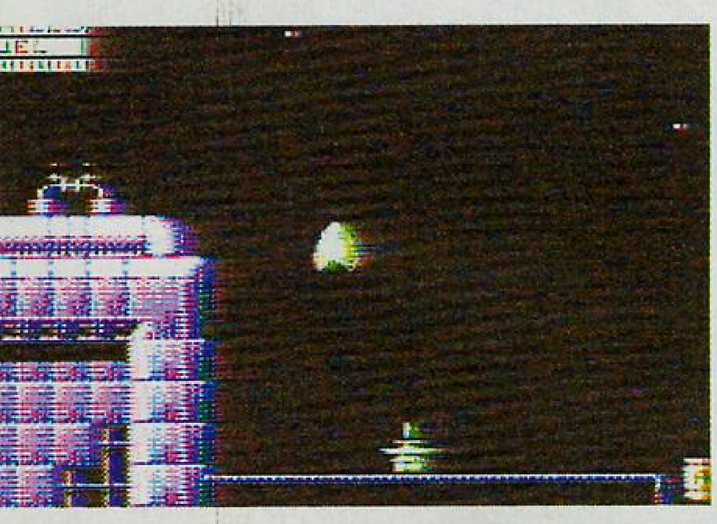
Microprose legt mächtig los

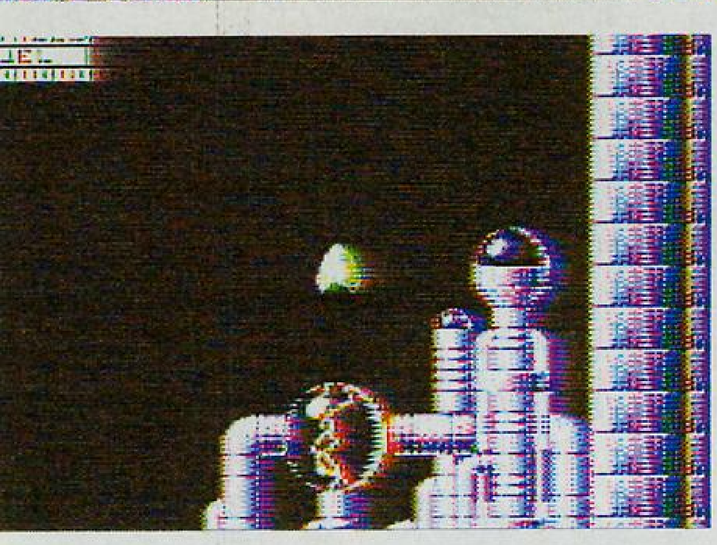






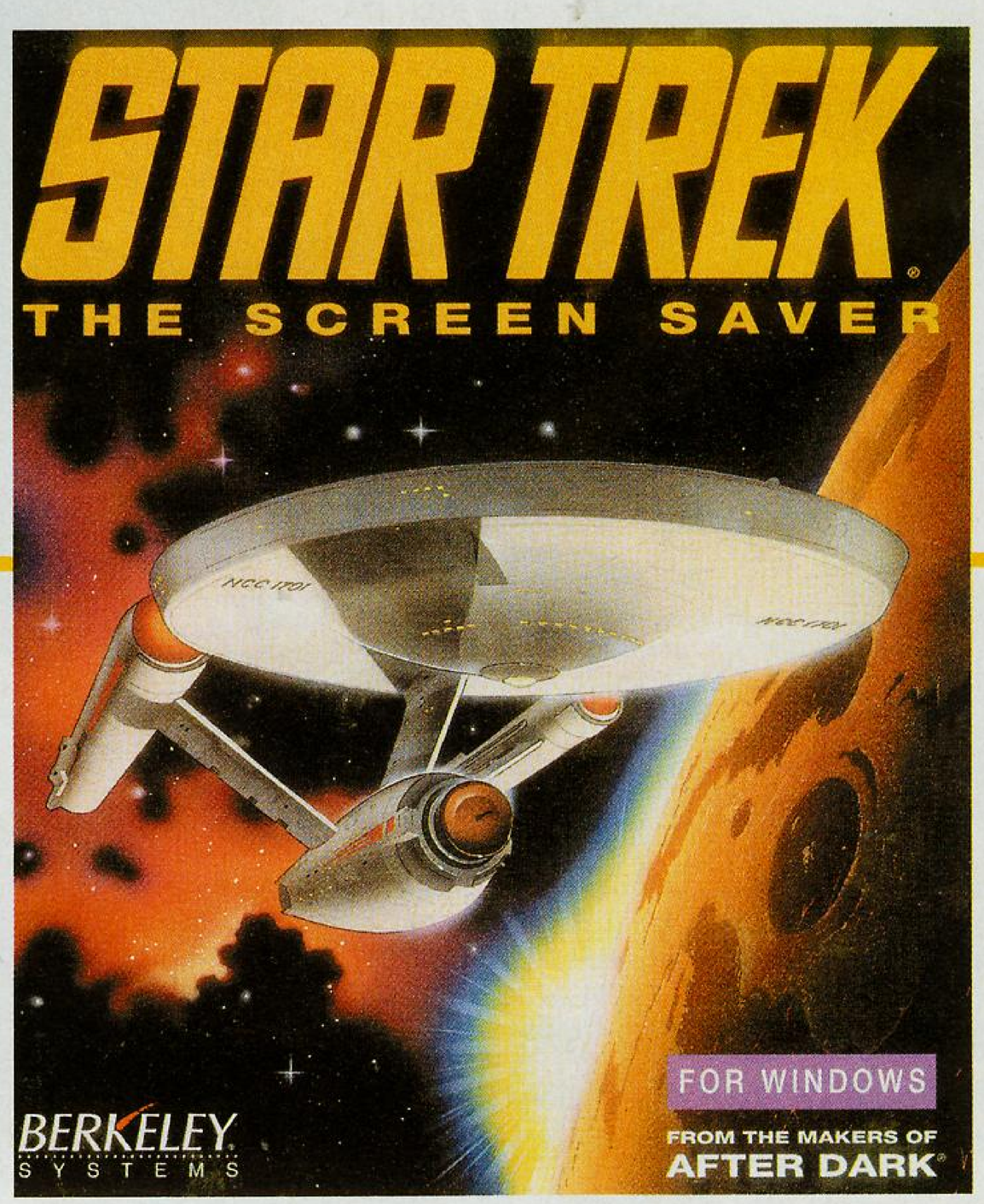
Uwe Fürstenberg, seines Zeichens PR-Repräsentant von Microprose in Deutschland, hat uns bei seinem letzten Besuch ein anspielbares Demo des neuen Flug-Action-Simultan-Fighting-Online-Baller-Simulators Dogfight und einige Grafiken des Strategie-Opus Fields of Glory vermacht. Könnt Ihr bei ersterem einem Freund (oder Feind) per Modem oder Null-Modem zeigen wo der fliegerische Hammer hängt, führt Euch letzteres in die Welt der Napoleonischen Kriege. Zweimal Strategie in seiner besten Form. Hier erstmal ein paar Screenshots als Appetizer. Sollte Euch der große Hunger überkommen, so müßt Ihr euch noch bis März gedulden. Dann soll es Dogfight überall zu kaufen geben. Beide Programme werden für den PC erscheinen. *(ak)*





Star Trek - The Screen Saver

Schon mal eine eingebrannte Matte gehabt? Jetzt kann vorgebeugt werden.
Der ultimative Screen Saver für alle Treckies ist da. Zum Preis von DM 99.- könnt Ihr unter der Telefonnummer 0130 / 86 99 22 bestellen. Innerhalb von drei Tagen sollte das Teil in Euerem Briefkasten liegen.
Scott me up Beamy! *(ak)*



Fly Harder

Unter dem Motto "Aus Alt mach Neu" wurde uns und Euch ja schon allerhand zugemutet. Doch auch Erfreuliches ließ sich hin und wieder erwähnen. Nun versucht sich Starbyte darin, einer alten Spielidee neues Leben einzuhauchen.
Lunar Lander auf dem C64 wird wohl nur echten Uralt-Gruftis noch etwas sagen. Hier wurde das Steuern eines Raumschiffs simuliert, welches planetaren Anziehungskräften ausgesetzt wird. Da heutzutage jedoch alles etwas bunter, schneller und leider auch gewalttätiger ist, muß sich der Spieler nicht nur mit der Gravitation, sondern auch mit feindlich gesinnten UFOs auseinandersetzen. Amiga und C64 sind das angepeilte Ziel, ein Landetermin steht noch nicht fest. *(ak)*

VERSAND & LADEN
Neugablonzerstr.62 8950 Kaufbeuren

FANDANGO

inh J.Rösch

Tel:08341-14053
Fax:08341-14127

PLATINEN NEO GEO PC-ENGINE MEGA DRIVE SUPER NES LYNX GAMEBOY GAME GEAR AMIGA PC US JP DT ZEITSCHRIFTEN

PC-ENGINE

PC-DENJIN	119.-
AEROBLASTER	129.-
PC-KID I	119.-
SLIME WORLD	89.--
R-TYPE I	25.-
TECMO SOCCER	119.-
TITAN	49.-
CORYOON	129.-
OVERRIDE	129.-
MOMATARO 32	119.-
ALZADICK	49.-
SOLDIER BLADE	99.-
GUNHED	139.-
ALIEN CRUSH	129.-
ZERO WINGS	99.-
MONSTER PAD	11.-
OUT RUN	129.-
BOMBERMAN 93	119.-
LEMMINGS	89.--
BOX I	13.-
YASKA	19,-
MOTORRODER MC	1'19.-
DUNGEONMASTER	119.-
POWERSPORTS	119.-
SONSON II	59.-
BOMBERMAN	119.-
BROWNING	49.-
GOMOLA SPEED	25.-
SKWEEK	49.-
WONDER MOMO	33.-
STAR SOLDIER	59.-
SUPER RAIDEN	69.-
GENOSIDE	69.-
NAXAT SOCCER	59.-
BUILDERLAND	69.-
TAYHEKI	69.-
NEW ZEARLAND	69.-
IMAGE FIGHT	59.-

MEHR ALS 250 TITEL AUF LAGER

S-NES

DESERT STRIKE	129.-
SUPER SWIV	129.-
MARIO KART DT	99.-
SUPER ALESTE us	129.-
FACEBALL 2000	129.-
AXELAY	109.-
STAR WARS	139.-
MICKEY MOUSE	139.-
RAMPART	129.-
STAR FOX	39.-
JAMES BOND Jr	129.-
DEVIL CRASH	139.-
ZAN II	39.-
AMANZING TENNIS	129.-
TERMINATOR	129.-
MARIO PAINT+MAUS	99.-
WING COMMANDER	129.-
OUT OF THE WORLD	129.-
BLUES BROTHER	129.-
SUPER CUP SOCCER	99.-
EARTH LIGHT	119.-
CHAMPION BOXING	99.-
SUZUKI F1	99.-
LEMMINGS	99.-
MUSYA	69.-
SUPER ALESTE	129.-
DINOCITY	129.-
S.DUNK SHOT	129.-
ACROBAT MISSION	129.-
SYVALION	119.-
BLUES BROTHERS	139.-
HARLEY'S ADVENT.	129.-
TEST DRIVE II	129.-
RIVAL TURF	99.-
SOUL BLADER	69.-
XARDION	79.-

GAMEBOY AMIGA PC
PLATINEN AUF ANFRAGE

MEGA-DRIVE

THE FLINTSTONES	99.-
WONDERDOG US	119.-
THUNDER STORM US	119.-
SONIC 2	99.-
BIO HAZARD	99.-
LAND STALKER	129.-
SOL FEACE CD JP	59.-
TIME GAL CD JP	59.-
ERNEST EVENT	59.-
TWISTED FLIPPER	99.-
MC KIDS	119.-
CYBERCOP	99.-
BLACK HOLE CD	59.-
TERMINATOR	99.-
LOTUS	119.-
ROAD RASH 2	119.-
MAGICAL HAT	45.-
STEEL EMPIRE	79.-
CAPTAIN AMERICA	109.-
STEEL TELONS	99.-
LHX CHOPPER	99.-
B-BOMB	99.-
INDIANA JONES	119.--
TALESPIN	99.-
WING COMMANDER	119.-
METAL FANGS	109.-
AFTERBURNER 3 CD	129.-
ROAD RIOT	119.-
NPHL HOCKEY 93	99.-
AQUATIC GAMES	99.-
FERRARI GRAND PR	79.-
KRUSTY FUN HOUSE	79.-
WOLFCILD CD US	119.-
NIGHT TRAP CD US	119.-
SEWER SHARK CD US	119.-
CHUCK ROCK CD US	119.-

TURBO GRAFX

SPRIGGAN	119.-
GUNHED	99.-
PARASOL STARS	59.-
DEVIL CRUSH	99.-
NEUTOPIA 2	119.-
SPLATTERHOUSE	119.-
WONDERBOY 3	109.-
FALCON	119.-
YO BRO	109.-
JACKIE CHAN	119.-
AIR ZONK	119.-
BOMBERMAN	99.-
LEGENDARY AXE 2	99.-

LYNX

LEMMINGS	69.-
CABAL	69.-
NFL FOOTBALL	69.-
JOUST	69.-
STEEL TALONS	75.-
BASEBALL HEROS	69.-

GAME GEAR

ALIEN 3	69.-
SONIC 2	69.-
STREETS OF RAGE	69.-
RC CAR	69.-
PREDATOR 2	69.-
BATMAN	69.-
CUCK ROCK	69.-
MARBLE MADNESS	59.-
PUTT u PUTTER	39.-

APOLLO JOYSTICK MIT ADAPTER F. MD, SF, NEO GEO, PC-ENGINE; MAK 179.-

NEO GEO

VIEWPOINT	499.-
ART OF FIGHTING	399.-
WORLD HEROES	329.-

HARDWARE

S-NES US	299.-
S-NES DT	199.-
TURBO DUO	749.-
TURBO GRAFX	299.-
TURBO EXPRESS	499.-
LYNX	199.-
MEGA DRIVE	249.-
DUO JP	699.-
PC -ENGINE	299.-
GT	499.-

SONSTIGES !!!

Video Cassetten mit Spieledemos f. PC-Engine, NEO GEO, Mega Drive, Super Nintendo	15.-
T-Shirts mit Motiven von Streetfighter II	17.-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Preisänderung und Irrtum vorbehalten.
Umtausch ausgeschlossen (ausser defekte Ware)
Bitte prüfen Sie die Kompatibilität mit Ihrem System.
Versandkosten Ausland: 15.-DM (Vorkasse)

VERSANDKOSTEN 8.-

AN & VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN, ÜBER 1500 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NURNBERG 80

Diese AMIGA-Hits für 19.90
Die Superrenner von Domark im Pack für jeden AMIGA.
Mit: Hard Drivin, A.P.B., Cyberball und S.T.U.N. Runner bei uns nur 19.90 !

3.5"2D
10 Stück 8.90
100 Stück 79.90
200 Stück155.90
400 Stück299.90

5.25"2D
10 Stück 4.90
100 Stück 47.90
200 Stück 89.90
400 Stück169.90

3.5"HD
10 Stück 15.90
100 Stück149.90
200 Stück295.90

5.25"HD
10 Stück 8.90
100 Stück 79.90
200 Stück149.90

Geisha für AMIGA
Ganz schön aufrengendes Abenture für Erwachsene; - tolle Grafik und natürlich in DEUTSCH; - für jeden AMIGA bei uns 19.90

Das werden Sie uns kaum glauben: Alone in the Dark
Der aktuelle Hit für PC (lesen mal die Tests nach) bei uns zum typischen TS Preis: nur 79.90

Die neuesten Superpreise:
Ween Amiga 69.90
Wing Commander PC 79.90
Legend o Kyrandia Amiga 79.90

Die aktuellen Hits:

Beast 3		Amiga 65.90
Patrizier	PC79.90	Amiga 59.90
Indiana Jones 4	PC79.90	
Pinball Fantasies		Amiga 59.90
Wizkid	PC59,90	Amiga 59.90
Alone in the Dark	PC79.90	
Monkey Island 2	PC79.90	Amiga 79.90
Civilisation	PC89.90	Amiga 79.90
Rome AD 92	PC79.90	Amiga 69.90
History Line	PC79.90	Amiga 79.90
Legend of Valour	PC79.90	Amiga 69.90
Dynatech		Amiga 55.90
Pushover	PC59.90	Amiga 55.90
Ramparts	PC69.90	Amiga 59.90
Sensible Soccer		Amiga 49.90
EPIC	PC59.90	Amiga 59.90

Electronic-Arts Titel für ATARI ST:
Die schon fast legendären Klassiker natürlich in Deutsch:

Bards Tale 1	15.90	Fusion	15.90
Marble Madness	15.90	Music Contruction	15.90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 0911/288286

Die Hits für PC :

Quest for Glory 3	79.90
Sherlock Holmes	85.90
Wizardry 7	79.90
F15 Strike Eagle 2	95.90
Ween	79.90
King's Quest 6	79.90
Rex Nebular	89.90
Summerchallenge	65.90

AMIGA-Hits für : 15.90
Wir haben die DEUTSCHEN Hits für Ihren AMIGA:

Danger Freak	15.90	Grand Monster S.	15.90
Oil Imperium	15.90	Turrican 1	15.90
Khalaan	15.90	Super Off Road	15.90
Red October 2	15.90	Deflector	15.90
Wicked	15.90	Wild Wheels	15.90
Impact (Der HIT)	15.90	Loopz	15.90
In 80 Tagen um d.Welt	15.90	Sly Spy	15.90
X-OUT	15.90	Blue Angel	15.90
Nightbreed (Movie)	15.90	Night Breed Action	15.90
Plotting	15.90	Pop Up	15.90
Block Out	15.90	Garrison	15.90
Bad Cat	15.90	Xenon 2	15.90
Munsters	15.90	Mystical	15.90
Alpha Waves	15.90	Bad Company	15.90

☎ 0911/288286

Die Renner für Ihren AMIGA
Battle Command 19.90 Castle Master Compilation 19.90 Hudson Hawk 29.90
MIG29 Fulcrum 29.90 Pang 29.90
Mega lo Mania 29.90 Harpoon 39.90
Shoot 'm up Constr. 29.90 Nightshift 39.90
Great Courts 2 39.90 natürlich alle Deutsch

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer _____ auf....." Disk
nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 8,90)
☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 4,50)

☐ Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

PT 2/93

Unterschrift

Bitte Anschrift nicht vergessen

T. S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Consumer Electronic Show

LAS VEGAS WINTER 1993

Las Vegas, 07.10 1993. Wenn die USA angeblich das Land der unbegrenzten Möglichkeiten sind, dann muß Las Vegas dessen bauliche Personifikation sein. Das Herz, der Pulsschlag der Tellerwäscherfantasien. Umgeben von baulichen Abstraktionen menschlich-amerikanischer Architektur, allen voran die gegenwärtig größte Bettenburg am Ort, das Excalibur im Disney-Schloß-Stiel mit seinen knapp 4.100 Betten, und das zukünftig größte Hotel, Pirates Island, bestehend aus einer identisch nachgebildeten Südseebucht mit zwei vor Anker liegenden Hotel-Piratenschiffen, die ein Gesamt-Kajüten- und Hängemattenvolumen von über 5.100 haben. Von dieser unnatürlichen Kulisse umgeben, geben sich in Las Vegas Tagträumer, Penner, notorische Gambler, Berufszocker, Familien-Väter und -Mütter und jede Menge freizeitsüchtiger Business-People die Klinken der unzähligen Casinos in die Hand. Eingebettet in nichts als Sand und Staub machen hier circa 180.000 Einwohner ihr Geschäft mit dem illusorischen Traum vom plötzlichen Reichtum.

Ein idealer Fleck für eine Konsumenten-Messe?

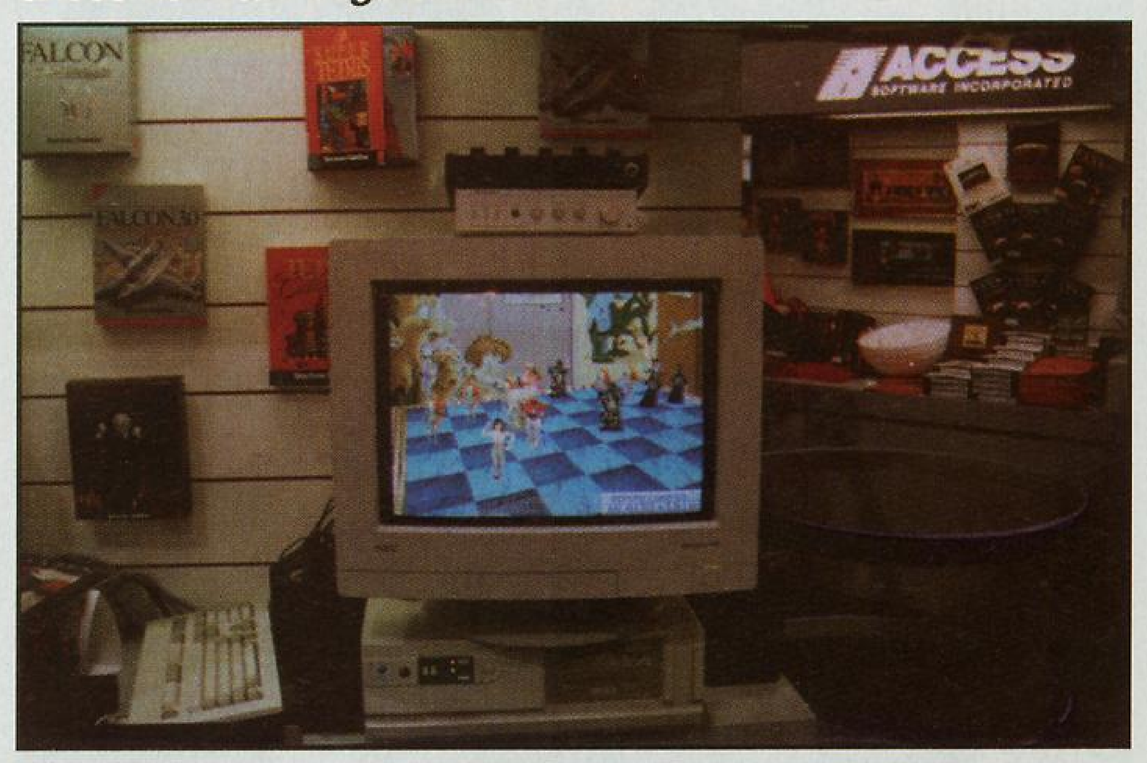
Ja. Zumindestens im amerikanischen Sinne des Wortes. Hier geht es nämlich nicht darum, sich dem Konsumenten zu offenbaren, sondern den Händlern. Und wer, wenn er denn vor die Wahl gestellt wird, entscheidet sich nicht lieber für Las Vegas, wo er sicherlich auch in seiner Freizeit gerne einmal gewesen wäre, als für irgendeine andere 08/15-Stadt.
Da scheuen einen auch keine Entschuldigungen im Vorfeld der Messe, daß man hier, so knapp nach dem Weihnachtsgeschäft, nun keine allzu großen Innovationen erwarten dürfte, im Juni in Chicago würde das dann aber alles ganz anders sein.
Und überhaupt wollen wir hier gar nicht vom Wetter reden. Bei Temperaturen wie in Mittel-Europa macht auch dem hartgesottensten Play Time-Redakteur das Cabrio-Fahren nur bedingt Spaß. Doch das nur am Rande. Den Mantel der Verschwiegenheit legen wir über die Qualität der Hotezimmer, die man zur Messezeit noch bekommt, wenn man erst zwei Tage vor Messebeginn über ein Reisebüro bucht. Schweigen.

Zur Sache

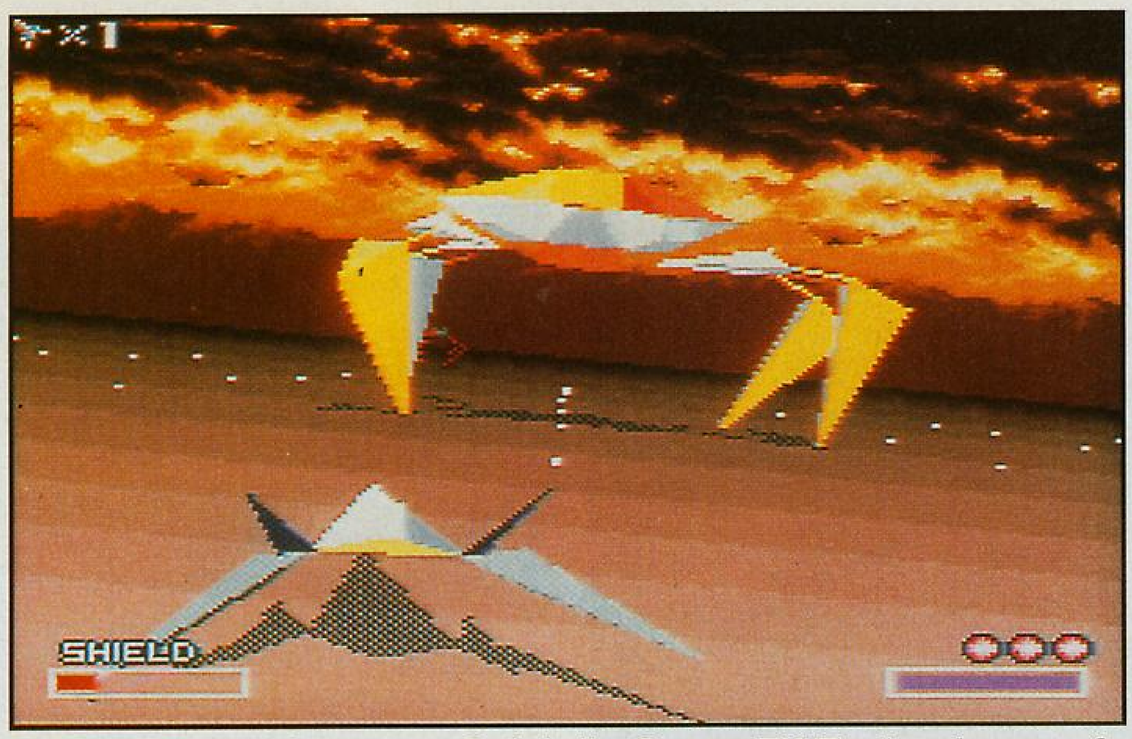
Treffpunkt für Video- und Computerspiel-Neuheiten war Halle 6 im Süden oder so. Und wer da nicht mehr hineinpaßte, der mietete sich eben ein etwas größeres Zelt, so mit 1.000 qm vielleicht. Wie zum Beispiel Nintendo, die flächenmäßig den Vogel - oder was auch immer - abschossen. Dazu ein Statement von Herrn Seifried von Nintendo-Deutschland: "Leider haben wir nicht mehr bekommen. Aber warten Sie ersteinmal Chicago ab." Starfox heißt das erste Programm des neuen, konzeptionellen Selbstläufers von Nintendo. Gemeint ist damit eine neue Generation von Modulen, die einen zusätzlichen Chip, ausgestattet mit der Super FX Technology für noch mehr Rechenpower, Risc Technology, 3D Polygon Animationen und und und..., enthalten und somit das Super Nintendo so auch zukünftig up-to-date halten werden. Die ersten 3D-Kampfoperationen in Starfox waren auf jeden Fall der oben erwähnte Abschuß.
Herausragend für alle Game Boy-Fans: Zelda, Top Rank Tennis und Yoshi`s Cookie. Und wer das NES für einen Tyrannosaurus Rex hält gehört selber zum alten Eisen. Yoshi`s Cookie und Kirby`s Adventure dürften zumindestens die ganz jungen begeistern.
Um den ohnehin unangenehmen Aufenthalt in einem Krankenhaus wenigstens etwas zu versüßen, bietet Nintendo nun auch das Fun-Center an, das Super NES für das Krankenbett.
Bei den Kooperations-Partnern, oder schlicht den Lizenznehmern, gab es dann noch jede Menge weiterer Software-News, wie zum Beispiel für das SNES Amazing Tennis von Absolute Entertainment, Bubsy von Accolade, Mechwarrior von Activision, Might & Magic 2 und Skulljagger von ASC, The Combatribes von AC, Spindizzy von Asciiware, Super Valis 4 von Atlus, Bazooka von Bandai, California Games 2 von DTMC, Dragons Lair von Data East, Best of the Best von Electro Brain, Soul Blazer von ENIX, Sim Earth von FCI, Jeopardy von Gametek, The Hunt for Red October von Hi Tech, Super Black Bas von Hot-B, Shadow of the Beast von IGS, Out of this World von Interplay, Super Star Wars von JVC, Goal von Jaleco, Super Strike Eagle von Microprose, Q-Bert 3 von NTVIC, Pocky and Rocky von Natsume, Lethal Weapon von Ocean, Clue von Parker, Captain Novolin von Raya, Doomsday Warrior von Renovation Products, Super Turrican von Seika, TKO von Sofel, Road Runner von Sunsoft, Home Alone 2 von THQ, Hit the Ice von Taito, Fatal Fury von Takara, The Blues Brother von Titus, Space Megaforce von THO, Space Football von Triffix, Jimmy Connors Pro Tennis von UBI-Soft, Star Trek von Ultra und Super Slam Dunk von Virgin.
Neu für den Game Boy:
The Simpsons von Acclaim, Universal Soldier von Accolade, Heavyweight Championship Boxing von Activision, Rolan`s Curse 2 von ASC, Toxic Crusaders von Bandai, Bionic Commando von Capcon, Sumo Fighter von DTMC, Kingdom Crusade von Electro Brain, Ultima von FCI, The Humans von Gametek, Barbie von Hi-Tech, Fishing von Hot-B, Track Meet von Interplay, Goal von Interplay, F 15 von Microprose, Battleship von Mindscape, Power Mission von NTVIC, Great Greed von Namco, Cool World von Ocean, Dracula von Sony/Imagesoft, Wayne`s World von THQ, Cool Ball von Takara, Battletoads Sequel von Tradewest und Robin Hood von Virgin.
Und auch für das NES gab es noch weitere Neuheiten, wie zum Beispiel Magic Candle World von ASC, Crash`n the Boys: Ice Challenge von ATI, Final Fight von Capcon, Fighting Simulator von Culture Brain, Breaktime von FCI, Barbie Fashion von HiTech, Bases

Loaded 4, Batman Returns von Konami, Alien 3 von LJN, Noah`s Arch von Matchbox Toys, Wizard of OZ von Seta, Dracula von Sony/Imagesoft, Wayne`s World von THQ, The Jetsons von Taito und Fire and Ice von Temco.
Für Movie-Freunde gab es auch schon die ersten Sequenzen des Mario-Films, der demnächst in die Kinos kommen wird. Zudem waren auch noch die führenden Vertragspartner des Konsolen-Giganten in Reih und Glied angetreten. Die Softwareflut ist nahezu erdrückend und qualitativ allererste Sahne. Wie zum Beispiel Final Fight 2. Manche feierten in den diversen Hotels ihre eigene Party, wie zum Beispiel Konami, die weder Kosten noch Mühen scheuten, um alle Interessenten und Geschäftspartner im Shuttle-Bus zur Präsentationsstätte zu chauffieren, sie excellent mit Speis und Trank zu verwöhnen und dann auch noch mit erstklassigen Neuheiten zu versorgen. Und wer glaubt, man hätte mich für diesen Satz bezahlt, der irrt. Für das Super NES gab es Batmans Return, das mega- oder in anbetracht der Gattungszugehörigkeit (SNES) besser superstarke Tiny Toon Adventures, das sportliche NFL-Football, sowie Contra 3, Turtles 4, Super Castelvania 4 (nix 5), Cybernator, Prince of Persia und den Trouble-Shooter Axelay.
Wie angekündigt, gab es auch die ersten Konami-Mega-Drive-Produkte zu begutachten. Allen voran: Rocketknight Adventures, starring: Rocketknight, Konamis neuen Sympathie-Träger. Sieben Level könnten für einen raketenartigen Start in die Verkaufscharts sorgen. Oder können die bisherigen SNES-Erfolgs- und Umsatz-Garanten, die Ninja Turtles, auch auf dem Mega Drive eine dominante Rolle spielen. Doch wer so rechnet, der sollte auch die Tiny Toons in seine Rechnung mit einbeziehen.
Doch auch am Stand von Sega, oder sagen wir besser auf der entsprechenden Ausstellungsfläche, gab es jede Menge Neuheiten. Allen voran der Activator. Dabei handelt es sich einfach ausgedrückt um eine neues Joypad. Doch haben wir hier einen völlig neuen Steuermechanismus. Plaziert wird der Activator, ein kreisähnliches Gebilde von circa einem Meter Durchmesser, auf einem ebenen Untergrund. Ist er ersteinmal aktiviert, umgibt den Spieler, der sich im Inneren des Kreises befindet, eine unsichtbare Wand. Und diese Wand meldet jede Berührung mit einem Körperteil sofort an das Mega Drive, welches diese Meldung dann in eine entsprechende Bewegung auf dem Bildschirm oder in Töne umwandelt. So lassen sich auf interessante Weise Musikstücke spielen, oder nahezu authentisch Kampfsportspiele wie Streets of Rage 2 spielen. Weitere Spiele sind speziell für diese Steuerung in Planung. In Deutschland wird der Activator wahrscheinlich um die 150.- DM kosten. Als weitere Hardware wurde erneut das CD-Rom Laufwerk vorgestellt, dessen Deutschland-Einführung Mitte dieses Jahres sein dürfte.
Doch auch für reichlich Softwareneuvorstellungen war gesorgt. Ob man sich nun in X-Men verwandeln wollte oder doch lieber einen Dinosaurier mietet, für jeden war etwas dabei. Brandneu waren dabei für das Mega Drive unter anderen:
Amazing Tennis und Toys von Absolute Entertainment, Breach und Haywire von Sammy, T2 von Arena, High Seas Havoc von Data East, Mig 29 von Domark, PGA Tour Golf von Electronic Arts, Bart`s Nightmare, von Flying Edge, American Gladiators von Gametek, Wolfchild von JVC, Deadly Moves von Kaneko, Aerobiz von Koei, Nolan Rayan Express von Mentrix, F 15 II von Microprose, Outlander von Mindscape, Splatterhouse 2 von Namco, Clue von Parker, Keeper of Gates von Razor Soft, Elemental Master von Renovation, Temco World Cup von Sims, Last Action Hero von Sony/Imagesoft, Blaster Master 2 von Sunsoft, Wayne`s World von THQ, Hit the Ice von Taito, Fatal Fury von Takara, Andre Agassi Tennis von Tecmagik, Temco Super Bowl von Temco, Paperboy 2 von Tengen, Battletoads von Tradewest, Flashback von U.S. Gold, King Sultan von VIC, und Tyrants von Virgin.
Neues für Unterwegs präsentierte sich für den Game Gear. Unter anderem:
R.C. Grand Prix von Absolute, Mortal Kombat von Arena, James Bond von Domark, Arch Rivals von Flying Edge, Wheel of Fortune, von Gametek, Clik Klak von Sony Imagesoft, Paperboy 2 von Tengen, Battletoads von Tradewest, Strider 2 von U.S. Gold und Double Dragon von Virgin.
Soweit so gut. Aber waren da nicht

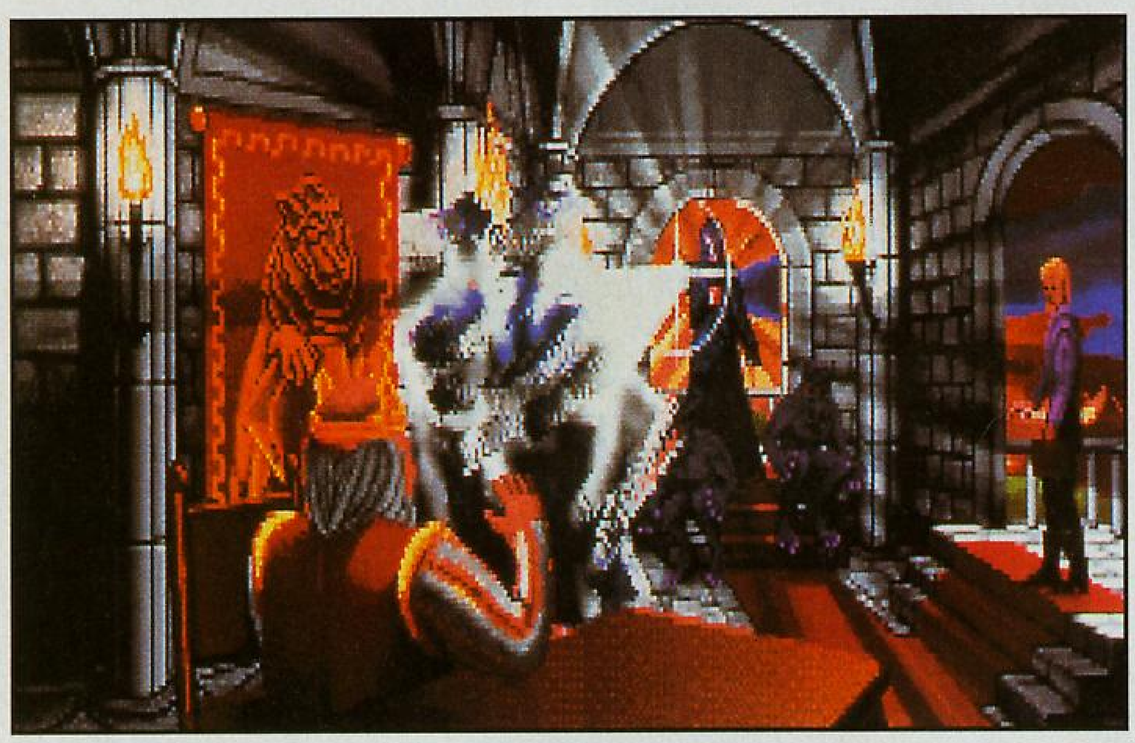
Nicht nur der Faszination dieser tollen Stadt konnte man hier leicht erliegen. Auch Neuheiten wie Battlechess konnten begeistern.



Mit neuer 32-Bit-Power von Panasonic (ab Mitte 93 erhältlich) könnten durchaus schlechte Zeiten für Sega und Nintendo anbrechen.



Starfox nutzt als erstes Spiel die Super FX Technology auf dem Super NES.



The Challenge of the 5 Realms wird es in Europa vielleicht gar nicht geben.

Ob V for Victory ein neuer Strategie-Hit für alle PC-Besitzer werden wird, könnt Ihr demnächst bei uns erfahren.

Die ersten Bilder von Battlecruiser 3000 AD für den PC überzeugten das Gros des Messe-Publikums.

auch noch einige Computer-Softwarehersteller? Aber ja. Auch für den Amiga? Aber nein.
Noch nie als besonders Amiga infiziert bekannt gewesen, konnte man in den Staaten auch kaum nennenswertes für und über den Amiga in Erfahrung bringen. "Wir sehen uns selber als direkte Mitbewerber zu Firmen wie Apple und Compaq. Darauf ist auch unsere gesamte Firmenstrategie ausgerichtet. Angeblich soll es auch einige Spiele für unsere Maschinen geben. Drüben in Europa.", so John Di Lullo von Commodore America. Welch sonniges Gemüt. Einzig und allein die Firmen Mindscape und Millennium zeigten sich bestens gerüstet für die Frage nach neuer Amiga-Software. Als besonders bemerkenswert dürften dabei Captive 2 von Mindscape und Flag von Millennium gelten.
Etwas Abseits vom Geschehen stellte dann noch Cyberdreams seine Darkseed-Umsetzung vor und das war es dann auch schon. Man kann eben nicht alles haben.
Für die PC-User sah es da schon weit besser aus. Auch wenn wir hier gleich mit einer kleinen Enttäuschung beginnen. Das groß angekündigte Dracula von Psygnosis entpuppte sich bei näherem Hinsehen als gähnend langweilig und technisch unterdurchschnittlich. Ganz anders als das bereits heftig diskutierte Walker, den süßen Creepers und den am süßesten Lemmingen. Lucas Games verzauberte den Betrachter mit X-Wing und Talkie.
Microprose konnte bereits erste Versionen vom Phantom der Oper, Pirates Gold, Floyds Desktop Toys, Dog Fight, Dragonsphere und Leagacy vorstellen.
Bei Sir Tech traf man dann Guido Henkel, der die amerikanische Version vom Schwarzen Auge präsentierte, während sich bei Nova Logic alles um Comanche drehte und scharte.
Bei Mega Tech gab es den BPS-Kandidaten Cobra Mission zu sehen, nichts für prüde Zeitgenossen. Genauso wie Kronolog, ein Spielchen aus dem Hause Merit Software, am Rande des guten Geschmacks, zumindest aus deutscher Sicht. Doch ein Volk, von dem 91% noch nicht einmal wissen, wo Deutschland genau liegt, wird sich wohl kaum an dem Nazi-Thema stoßen.
Eines der wirklichen Highligths war dann der zweite Teil von Ultima Underworld. Doch mehr dazu lest Ihr bereits in dieser Ausgabe.
Three Sixty ließ Battlecruiser 3000 AD und V for Victory über die Bildschirme flimmern, während sich bei Readysoft alles um Cyberspace und die Wahl zum Präsidenten drehte. Neben einer neuen Variante von Battlechess kann man nun auch mit Terminator Chess auf die harte Tour Schach spielen.

Ein Blick über den Tellerrand: Neue Hardware

Die erste 32Bit Konsole wurde in Halle N1 vorgestellt. 3DO wird in Linzenz angeboten und kommt in den Staaten unter dem Label von AT&T in die Shop`s. Der Lizenznehmer für Europa und Asien ist Panasonic, zumindestens momentan. Mit beeindruckender Technik und einigen Laufdemos könnte sich hier bereits der Markt von morgen präsentiert haben. Angeblich sind auch schon 180 Spieltitel in Bearbeitung, was natürlich maßgeblichen Anteil am Einführungserfolg haben wird. Doch bis dato konnten noch keine verläßlichen Termine zur Einführung oder zum Preis gemacht werden. Einen ausführlichen Hardwaretest bringen wir, sobald uns das versprochene Testgerät vorliegt.
Einen neuen Laserdisc-Player hat Pionieer in sein Angebot aufgenommen. Das Besondere? Nun, zum einen besitzt er einen seperaten CD-Player und ein Sega CD. Filme (von der Laserdisk), Musik (von der CD) und Spiele (vom Sega) wurden so in einem Gerät vereint. Bis auf den Musikpart allerdings nicht die ultimativen Medien der Zukunft. Zumindestens nicht beim derzeitigen Stand der Technik.
Vieles auf diesen Seiten wurde sicherlich nur gestreift oder oberflächlich behandelt. Doch wie es uns die Erfahrung gelehrt hat, treffen die meisten Ankündigungsversprechen ohnehin nicht zu. Und um Euch den Mund wässrig gemacht zu haben, sollten die enthaltenen Informationen sicherlich mehr als ausreichend sein.
Über die wahren Fakten werden wir Euch auf jeden Fall Ausgabe für Ausgabe berichten. Alles zu seiner Zeit.

(ts)

Der Activator - das neue Joypad.

Spiele-Faszination erleben!

DATA BECKERs Golden Games: Die supergünstigen Hits am Spielehimmel

Diese fantastische Spiele-Reihe wird auch Sie packen, fesseln und nicht mehr loslassen. Denn die Golden Games überzeugen auf allen Ebenen: Mit ausgefeilten Spielideen, tollen Grafiken und super Sounds, um am PC mal so richtig abzuheben. Da sind mehrstündige Spiele-Sitzungen einfach vorprogrammiert!
Für jede Laune gibt's das passende Golden Game. Ob Action, Knobeln oder Geschicklichkeit – mit dieser Serie kommen Sie für wenig Geld voll auf Ihre Kosten.

Banania: Dieses Affentheater müssen Sie miterlebt haben! Ein entlaufener Affe rennt durch die 50 Stockwerke eines gigantisch großen Lagerhauses und verteilt überall Bananenschalen. Helfen Sie daher Berti, dem Müllmann, beim Aufräumen und sammeln Sie möglichst viele Punkte.

Bubble: Verfallen auch Sie dem Goldrausch! In diesem heißen Jump-und-Run-Spiel gilt es, das Gold gleich säckeweise aufzuspüren. Doch das ist kein Zuckerschlecken: Um nämlich an die Goldsäcke zu gelangen, müssen Sie sich erst durch 25 spannende Räume mit vielen Hindernissen hindurchkämpfen.

Cannonade: Verlassen Sie jetzt Zeit und Raum! Rund 80 Jahre nach einer Katastrophe, die fast den ganzen Erdball zerstört hätte, werden sämtliche Waffen und Befestigungen für eine neue Sportart eingesetzt: Arbeiten Sie sich strategisch von Level zu Level.

FunCollection: Genial – die FunCollection bietet Ihnen den totalen Spaß gleich siebenmal. Ob Action, Strategie oder Geschicklichkeit, ob Flipper oder Puzzle: Für jede Laune gibt es hier das richtige Spiel.

Knobelkiste: Diese ultrastarke Spiele-Sammlung hat es wirklich in sich. Denn sie enthält 4 hervorragende Denkspiele zum Preis von einem. Insgesamt über 500 verschiedene Level bringen auch Ihre grauen Zellen auf Vordermann.

Mamba 2: Rette sich wer kann – die gefährlichen Mambas greifen an! Bauen Sie ein Netz, um als Spinne Ihrerseits auf Schlangenjagd zu gehen. Doch Vorsicht: jede Spinne lebt nur dreimal!

Super: Bei DATA BECKERs Golden Games handelt es sich nicht etwa um PD oder Shareware, sondern grundsätzlich um leistungsstarke Original-Software!

Banania
für Windows
DM 39,80
ISBN 3-89011-946-8

Bubble
für Windows
DM 29,80
ISBN 3-89011-932-8

Cannonade
für Dos
DM 39,80
ISBN 3-89011-954-9

FunCollection
für Windows
DM 49,-
ISBN 3-89011-957-3

Knobelkiste
für Dos
DM 39,80
ISBN 3-89011-951-4

Mamba 2
für Windows
DM 29,80
ISBN 3-89011-923-9

DATA BECKER

Ich will die Faszination erleben!

Ich bestelle:
- ☐ Banania für Windows
- ☐ Bubble für Windows
- ☐ Cannonade für Dos
- ☐ FunCollection für Windows
- ☐ Knobelkiste für Dos
- ☐ Mamba für Windows

Ich bezahle:
- ☐ per Nachnahme
- ☐ per Verrechnungsscheck

(zuzüglich DM 5,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl)

Straße _____

Name _____

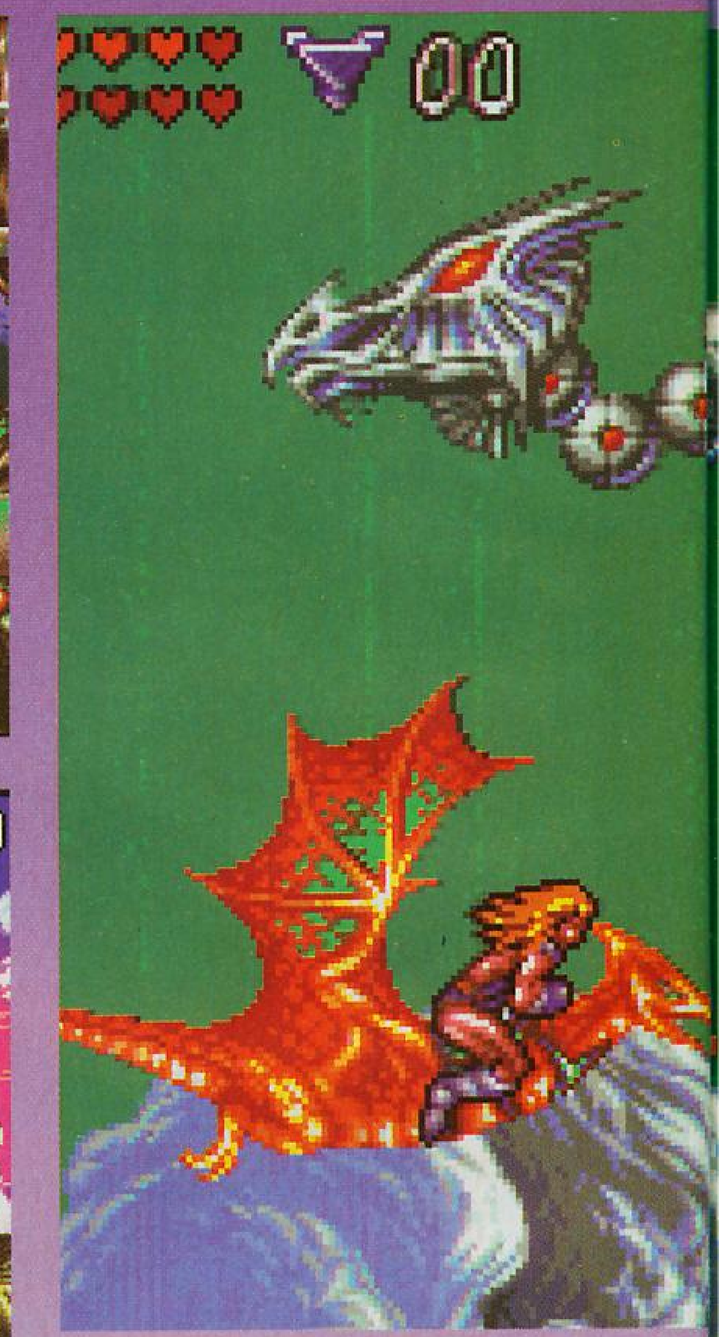
PLZ/Ort _____

Einsenden an: DATA BECKER GmbH • Merowingerstr. 30 • 4000 Düsseldorf 1

Sollte sich jemand ein Super NES zugelegt haben, nur um Super Mario World spielen zu können, so sollte derselbige nun flugs in den Computershop stürzen und sich einen Amiga vor den Monitor stellen. Lionheart lautet hierfür der Grund. BC Kid und Fire & Ice haben nun endgültig ausgedient.

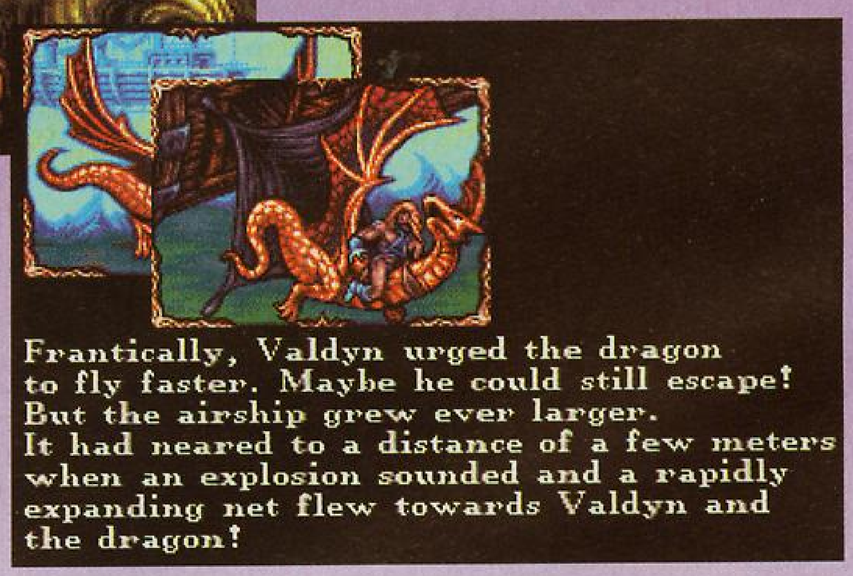
Lion

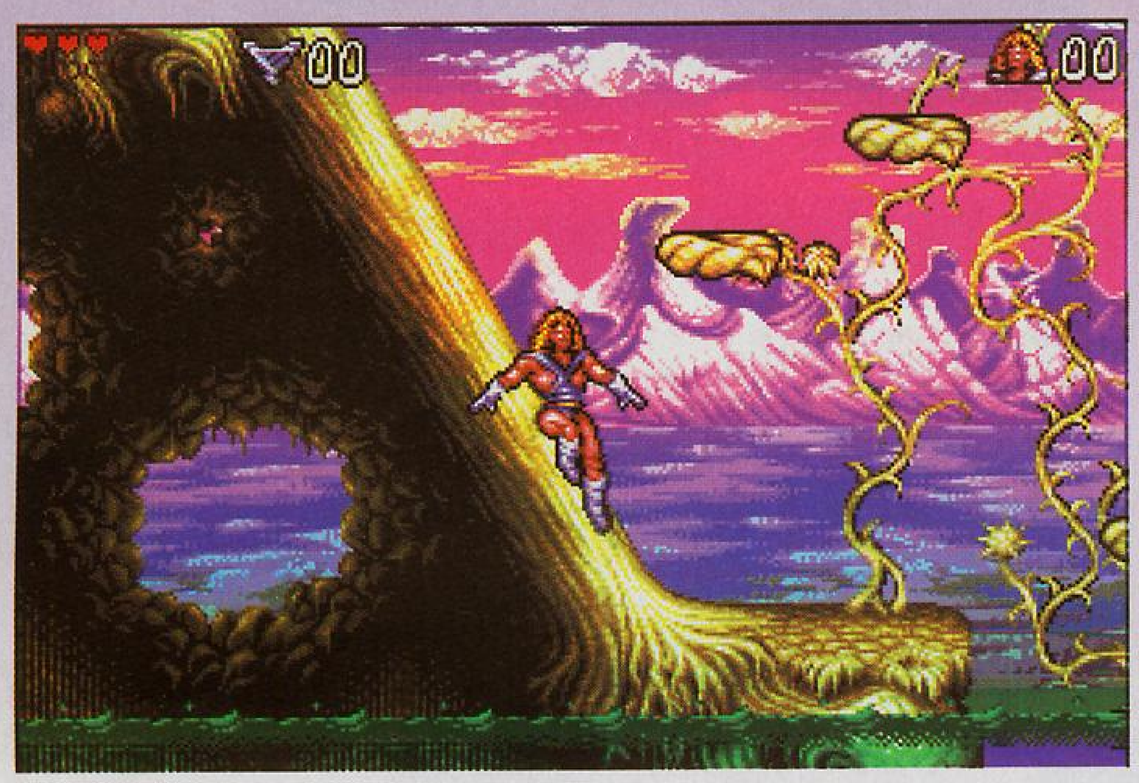
Wenn Ihr nun diesem heißen, ziemlich ultimativen Auftakt meines Testberichts mit Argwohn gegenübersitzt, so laßt Euch sagen, daß dies mein voller Ernst ist. Ich stehe weder auf der Gehaltsliste von Thalion, noch zahlt mir Commodore meine Brötchen. Selbst der Chefredakteur und der Leitende Redakteur glaubten meiner Begeisterung nicht, und überzeugten sich selbst sodann von den genialen Qualitäten dieses Spiels. Auf drei Disketten wird digitale Unterhaltung in Perfektion geboten. Schritt für Schritt will ich Euch von den famosen Bestandteilen dieses Spiels berichten.



Exzellente Einführung

Anleitungsmuffeln wie mir gefällt es natürlich, wenn man sich nicht durch ein trockenes Anleitungsbüchlein arbeiten muß. Man kann sich zwar eine schöne Kurzgeschichte zu Gemüte führen, doch dieselbe Story wurde auch in Form eines schönen Intros verarbeitet. Mystisch angehaucht wird mit animierten Sequenzen und kleinen, detaillierten Bildern die Geschichte des Katzenmenschen Valdyn erzählt. Der König trägt ihm auf, aus dem fernen Norka ein heiliges Kunstwerk zu holen. Als braver Gefolgsmann macht er sich natürlich sogleich auf die Socken, nicht jedoch ohne sich vorher gut auszurüsten. Per 3D-Zoom begibt sich Valdyn an eine alte Kiste, die so manches Wunderwerk in sich birgt. Handschuhe übergezogen, Schwert angelegt und in die Stiefel gesprungen, und auf geht es zu der langen Reise. Er läuft zu seinem Drachen, der im Garten wartet und muntert ihn herrlich auf. Dieser zeigt sich bereit für das Abenteuer und setzt seine Schwingen in Bewegung. Schon diese Animationsequenzen sind hervorragend gelungen und lassen den Spieler fast vor Staunen vom Stuhl kippen. Doch das Intro nimmt hier noch kein Ende. Alleine dies würde zwar bei anderen Spielen als Story reichen, doch während des Fluges nach Norka geschehen furchtbare Dinge, die in kleinen Bildern erzählt werden. Ein riesiges Luftschiff nähert sich dem Drachen und Valdyn und greift sie an. Per Netzwurf werden die beiden eingefangen und in das Schiff gezogen. Valdyn kann sich durch einen gekonnten Schwerthieb noch aus dem Dilemma befreien, und fällt auf die Erde, doch der Drachen wird mit dem Schiff entführt.





Das Spiel

Um in den Genuß des Extros zu kommen, muß man acht verschiedene Welten mit insgesamt über 14 Levels durchqueren. Ausgangspunkt des Ganzen ist die extrem große Sumpflandschaft, die alleine schon durch die technisch spektakulären Effekte zu begeistern weiß.
Der Himmel zeigt sich in einem prachtvollen Farbverlauf von Blau nach Rot, dank Interlace sogar ohne erkennbare Farbabstufungen. Ein schöner Wolkenhimmel scrollt in nicht weniger als sechs verschiedenen Ebenen, und das sogar hinter der eigentlichen Spielfläche. Der Wasserspiegel verändert sich ständig und platscht wunderbar auf und ab. Am Horizont gibt es noch eine schöne Bergenlandschaft zu sehen. Diese Features sind zwar zusammengenommen schon sehr beeindruckend. Jedes andere Spiel wäre damit

heart

schon hitverdächtig, doch die Spitze der technischen Kabinettstückchen bildet das 3D-Scrolling zwischen Spielebene und Bergpanorama. Es bietet sich in dieser Ebene exakt der Effekt, den man hat, wenn man aus dem Seitenfenster eines fahrenden Autos blickt. Man kann es nicht glauben, wenn man es nicht gesehen hat. Die Monsterparade muß sich hinter diesen Effekten jedoch keinesfalls verstecken. In einzigartiger Weise wurde hier der Fantasy-Stil von Künstlern wie Giger umgesetzt. Verschiedene Typen krabbeln und schleichen perfekt animiert über den Screen. Zu allem Überfluß verhalten sie sich auch noch unterschiedlich, und müssen auf spezielle Art und Weise besiegt werden. Mehrere verschiedene Schwerthiebe oder Fußtritte stehen dafür zu Verfügung.

Während des Spiels darf man so manche Schrecksekunde per kaltem Schauer auf dem Rücken erfühlen, doch was die Programmierer an spielerischen Leckerbissen noch eingebaut haben, ist einfach fabelhaft. Man hat nicht nur mit gewöhnlichen, waagrechten Plattformen zu kämpfen. Manche Bäume, die dem schiefen Turm von Pisa Konkurrenz machen wollen, lassen nur einen verlangsamten Aufstieg zu, während sie den Abstieg nur durch elegantes Hinabrutschen erlauben. In wahrer Seilkünstlermanier kann man sich an aufgespannten Lianen entlang hangeln. Ganz ausgefuchste Profis schaffen es sogar auf dieselbigen zu klettern. Wenn Valdyn dabei oben steht und ängstlich um Gleichgewicht rudert, gibt es wunderschöne Animationen zu bewundern. Prachtvoll verschlungene Kletterpflanzen bieten sogar eine eigene Fauna an Blättern an. Meist können Sie bedenklos besprungen werden, doch wenn sich ein Blatt energisch rüttelt, ist Vorsicht geboten. Denn kurz darauf beginnt es, sich zu drehen, und weg ist die Sprungfläche. Andere wiederum drehen sich die ganze Zeit und können durch einen Schwerthieb oder Fußtritt zum Stillstand gebracht werden.

Auftauchende Lebewesen sind zwar unserem Helden in der Regel feindlich gesinnt, doch wenn es sich dabei um gepanzerte Krabbeltierchen handelt, die auf den Namen Maikäfer hören, darf man ruhig auf sie springen. Bei allen vorgestellten Elementen handelt es sich übrigens um Bestandteile der ersten Welt. Über eine Höhle gelangt man in den nächsten Level. Diese Höhle überrascht sodann auch mit einer neuen Darstellungsform. Per Halfbright-Modus werden 64 Farben auf dem Monitor dargestellt, und lassen eklige Spinnen noch gruseliger aussehen. Wiederum grafisch komplett anders gestaltet wurde der Vulkanlevel, von dem aus man in einen Geheimlevel gelangen kann, in dem ein Amulett versteckt ist.

Das Fazit

Nie zuvor hat man eine solche Perfektion in einem Amiga-Spiel bewundern können. Die Grafiken sind unglaublich vielfältig und allesamt beeindruckend. Der Sound paßt grandios zum Spiel und vermittelt eine hervorragende Atmosphäre. Das Gameplay ist exzellent. Dank hervorragender Steuerung und tollem Leveldesign treten nie frustrierende Spielsituationen auf. In allen Belangen wurde beispielhafte Arbeit geleistet. Wer sich nun weiterhin Spiele dieser Qualität für den Amiga wünscht, sollte nun zugreifen, sonst wird es sich um einen Traum handeln.

(hi)

Die Traumwelt Norka

Kleine Spinnen sind schon so richtig lästig....

...doch die Groß-Ausgaben versetzen jedem Tierfreund einen Schock.

Manche Blätter drehen sich unaufhörlich...

...doch ein geschickter Schwerthieb bringt sie zum Stillstand.

Vor Krabbeltierchen sollte man keine Angst haben...

...helfen sie einem doch aus den schlimmsten Situationen.

Pflanzen beweisen endlich, daß sie leben....

...und durch einen Schwerthieb sterben können.

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☐
2. Drive ☑ 2 Player ☐

ARCADE ACTION

Hersteller Thalion
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Perfekt!

90%

95%

95%

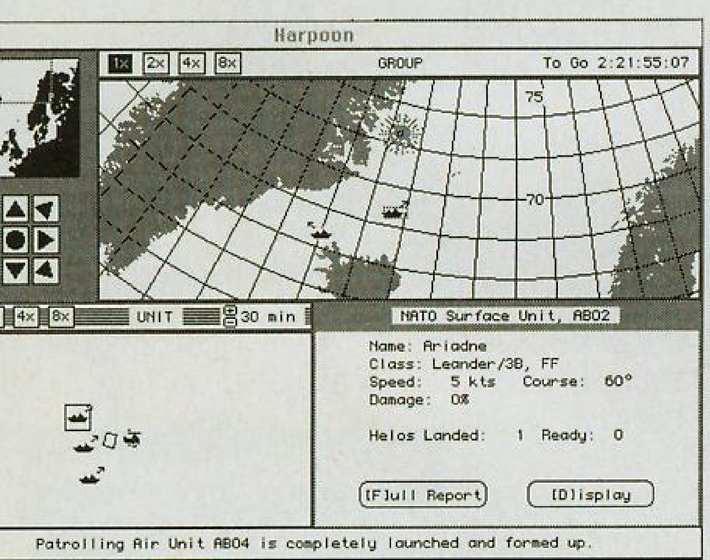
94%

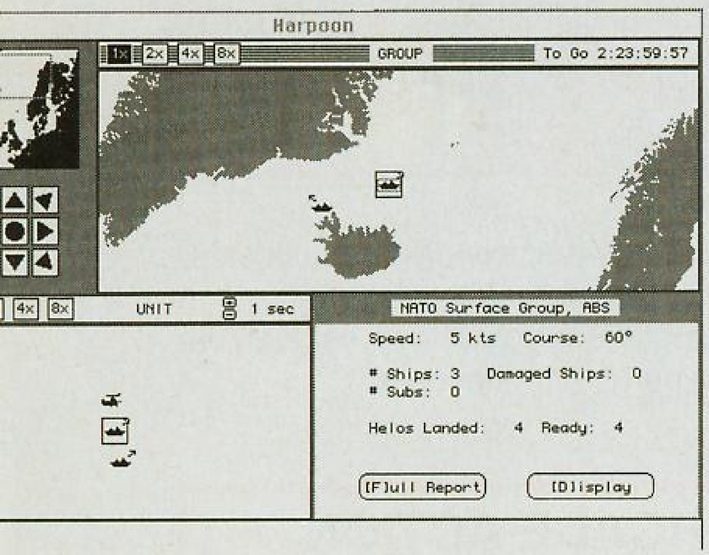
Mac Hack

Daß sich unter unseren Lesern soviele Mac-Besitzer befinden, hätten wir uns nie vorstellen können. Das Überraschende daran ist, daß sich der Mac langsam auch größere Beachtung bei den Softwarefirmen verschaffen kann. Mittlerweile werden vom deutschen Distributor Umsetzungen altbekannter Spiele angeboten, die wir Euch nun genauer vorstellen wollen.

Harpoon

Wer gerne einmal das Zeitrad um einige Jährchen zurückdrehen möchte, sollte sich an dieses militaristische Strategiespiel von Three Sixty halten. Die Verpackung glänzt zwar mit allerlei Stickern, doch da es sich dabei um Auszeichnungen aus den Jahren 90 und 91 handelt, sind diese Gütesiegel eher mit Vorsicht zu genießen. Der Kalte Krieg dient als Hintergrund zu einem Schlachtgemetztel auf hoher See. Es könnte kaum anders sein, denn Tom Clancy, Autor von exquisiten Thrillern, verfaßte dazu einen Bericht über zwei moderne sowjetische Kriegsschiffe, der dem Spiel beiliegt. Entweder als Commander der NATO oder des Warschauer Paktes kann man sich an dem finalen Krieg auf hoher See beteiligen. Irgendwo im frostigen Nordatlantik hat man alle Hände voll zu tun, um den Krieg in der Luft, auf dem Meer und unter dem Meeresspiegel unter Kontrolle zu halten. Über hundert verschiedene Waffensysteme, jeweils mit einer Erklärung von Larry Bond versehen, warten auf ihren Einsatz. Weitere Battlesets sollten übrigens noch erscheinen, die den Brennpunkt vom Nordatlantik in eine andere Gegend verlegen. Empfindliche Zeitgenossen sollten sich vielleicht eine andere Beschäftigung suchen, doch wer komplexe, verdammt realistische Strategiespiele schätzt, könnte an Harpoon Gefallen finden. Eine Vielzahl verschiedener Menüs und Bildschirme werden sowieso nur geduldige Spielernaturen über sich ergehen lassen. Grafik und Sound sind für heutige Verhältnisse ziemlich mager. Strategie-Fetischisten sollen Harpoon allerdings nicht links liegen lassen, denn Logik und Intuition sind bei diesem Spiel auf alle Fälle gefragt.





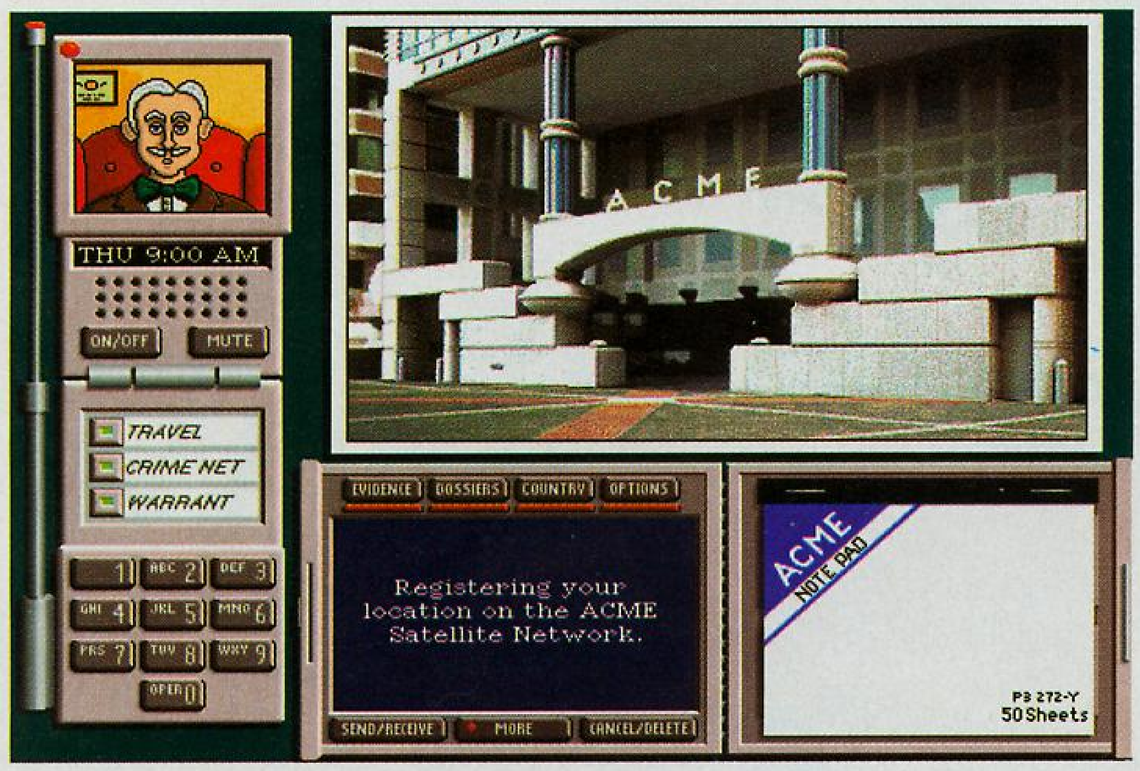
Mc Gee at the Fun Fair

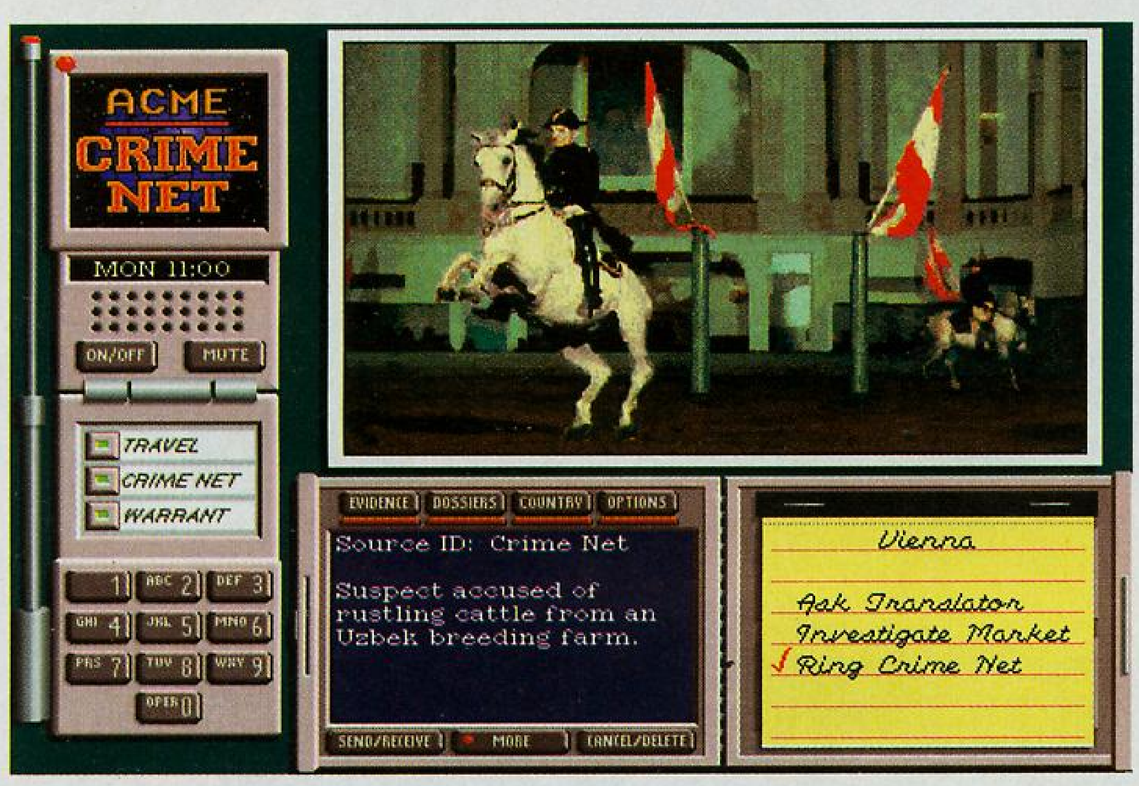
Von Lawrence Productions wird seit einiger Zeit die No Words-Softwarereihe aufgelegt. Diesen Label-Namen darf man ohne weiteres wörtlich nehmen, denn alle Programme, die in dieser Reihe erscheinen, kommen tatsächlich ohne Wörter aus. Der dritte Teil dieser Serie, McGee at The Fun Fair, schickt eine amerikanische Familie mit zwei Kindern in den Park Fun Fair. Wer nun allerdings hofft, ein Abenteuer im Kyrandia-Stil erleben zu können, ist absolut falsch gewickelt. Die NoWords-Reihe ist als Education-Serie für Kinder gedacht, die ihre ersten Schritte am Computer machen sollten. Die Kinder müssen dazu noch nicht einmal lesen können; solange sie eine Maus halten können und das Geschehen auf dem Monitor deuten können, sind sie für

MAC GAMES im Überblick

Titel	Hersteller	Preis	Beurteilung
Harpoon	Three-Sixty	ca.120 DM	Guter Strategie-Oldie
Mc Gee at the Fun Fair	Lawrence Prod.	ca. 40 DM	DAS Kinderprogramm
Where in the World...	Br0derbund	ca.140 DM	Detektive gefragt!

No Words geeignet. Am unteren Bildschirmrand ist eine Leiste mit vier Bildschirmausschnitten dargestellt. Per Maus kann man sich zwischen den vier Feldern hin und her bewegen. Auf einen Mausklick hin wird entweder eine mehr oder weniger lange Animation gestartet oder der Schauplatz gewechselt. Die Geschehnisse im Park sind wunderschön animiert. Bespielsweise sieht man einen Clown einen Ballon aufblasen, einen Artisten jonglieren oder einen Musiker spielen. An das Vergnügen der beiden Kinder wurde natürlich auch gedacht. Eisschlecken oder Turnen auf dem Spielplatz wird hierfür angeboten. Das Konzept, Kindern so den Umgang mit dem Computer nahezubringen, ist äußerst überzeugend. Alle Interessierte sollten dem Fun Fair Park unbedingt einmal einen Besuch abstatten.





Where in the World ist Carmen Sandiego?

Broderbund versorgt die Computerwelt seit Jahren mit den verschiedensten Varianten der "Where is..."-Reihe. Letztes Jahr erschien für den MAC sogar eine Deluxe-Version, die allerdings auch exklusive Hardwareforderungen stellt. 256 Farben und 11 MByte Platz auf der Festplatte sind nicht gerade eine Pappenstiel. Was einem dann allerdings geboten wird, ist nicht von schlechten Eltern. Ein kleines Büchlein liegt dem Spiel übrigens auch bei. Auf lediglich 962 Seiten erfährt man im englischsprachigen World Almanac alles, was man zum Auffinden von Carmen Sandiego benötigt. Brillante, digitalisierte Grafiken machen die Odysee auf der Erdkugel zusammen mit dem digitalisierten Sound zu einem erstklassigen audiovisuellen Erlebnis. Das Ganze als Spiel zu bezeichnen, wäre allerdings ein bißchen falsch. Eher läßt es sich als Mischung aus Detektivspielchen und Quiz bezeichnen. Ohne Zweifel die bislang beste Version dieses Programms und unbedingt emfpehlenswert. *(hi)*

Wir danken SOFTCODE Deutschland für die freundliche Unterstützung.

Alle Programme sind im autorisierten Apple-Fachhandel erhältlich.

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 – 18 Uhr

Telefon: 0581 – 76314

Telefax: 0581 – 14461

Neuheiten PC

Air Traffic Control	E	88,50 DM
Armour Geddon	DA	88,50 DM
Car & Driver	DA	81,50 DM
Harrier Jump Jet	DA	93,50 DM
KGB	DV	66,50 DM
Flight Adventure 685	E	49,50 DM
Flight Adventure 701	E	49,50 DM
Spelljammer	E	72,50 DM
Sports Masters	DA	65,50 DM
Star Control 2	DA	69,50 DM

Neuheiten Amiga

A Prehistorik Tale	DA	56,50 DM
ASM Collection	DA	47,50 DM
Chaos Engine	DA	72,50 DM
Dragons Lair 3	E	65,50 DM
Dark Seed 1.5	DV	71,50 DM
Dominium	DA	77,50 DM
Gunship 2000	DA	85,50 DM
Legend of Valour	DV	88,50 DM
Streetfighter 2	DA	64,50 DM
Terraway Thomas	DA	51,50 DM

NICE PRICE

		PC	AMIGA
688 Attack Sub.	DA	66,50 DM	55,50 DM
Bunny Bricks	DA	47,50 DM	47,50 DM
Castles	DA	75,50 DM	69,50 DM
Centurion Def. of Rome	DA	30,50 DM	30,50 DM
Gem`x	DA	24,50 DM	24,50 DM
Manchester United	DA	39,50 DM	25,50 DM
Mig 29 Fulcrum	DA	49,50 DM	
Oil Imperium	DV	24,50 DM	24,50 DM
Ooops Up	DA	24,50 DM	24,50 DM
Populous	DA	29,50 DM	30,50 DM
Risky Woods	DA	68,50 DM	60,50 DM
Shuttle	DA	115,50 DM	62,50 DM
Strike Fleet	DA	34,50 DM	59,50 DM
The Power	DA	24,50 DM	24,50 DM
Zak MacKracken	DV	36,50 DM	32,50 DM

PREISLISTEN – AUSZUG

		PC	AMIGA			PC	AMIGA
1869	DV	86,50	75,50	Hist. Line 1914-1918	DV	86,50	88,50
Airbus A320	DA	95,50	96,50	Indiana Jones 4	DV	92,50	89,50
Amberstar	DV	88,50	81,50	KGB	DV	66,50	62,50
ATAC	DA	89,50		Kings Quest 6	DV	87,50	
BAT 2	DV	89,50		Legend of Kyrandia	DV	69,50	69,50
Battle Isle	DA	72,50	75,50	mad TV	DV	87,50	74,50
BC Kid	DA		56,50	Megalomania	DV	84,50	35,50
Bundesliga Man. Ed.	DV	89,50	89,50	Might & Magic 4	DV	89,50	
Civilization	DA	94,50	82,50	Pinball Fantasies	DA	62,50	62,50
Comanche	DA	96,50		Quest for Glory 3	DV	74,50	
Der Patrizier	DV	84,50	75,50	Secret of Monkey Isl.	DV	87,50	88,50
Dynablaster	DA	75,50	62,50	Sensible Soc. 92/93	DA		56,50
Dynatech	DV	74,50	61,50	Sherlock Holmes	DV	80,50	
Elvira 2	DV	65,50	56,50	Sim Ant	DA	85,50	90,50
Epic	DA	69,50	62,50	Special Forces	DA		79,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	94,50		Star Trek	DV	74,50	
Formula One G.P.	DA	95,50	83,50	Task Force 1942	DA	94,50	
Harrier Jump Jet	DA	93,50		Wing Commander 1	DV		88,50
				Wing Commander 2	DV	76,50	

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM und Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfrage erwünscht

AB 300,- DM VERANDKOSTENFREI !

INTER SOFT

H. UND T. RUPP – POSTFACH 1932 – 3110 UELZEN 1

ULTIMA UNDERWORLD II

PLAY TIME Star PC

Origin gönnt begeisterten Unterweltlern keine ruhige Minute. Die "Stygian Abyss" ist nach vielen Spielstunden kaum ad acta gelegt, da wartet auch schon der nächste packende Auftrag auf den erfolgreichen Kellerexperten.

Die Hintergrundgeschichte gibt dem interessierten Rollenspieler zunächst Rätsel auf. Richard Garriott läßt den grandiosen ersten Teil "Underworld: The Stygian Abyss" vollkommen unter den Tisch fallen und widmet sich vielmehr der nahtlosen Fortsetzung seiner scheinbar unsterblichen Ultima-Saga. Der machtsüchtige Guardian mußte vor einem Jahr die Segel streichen und dem tapferen Avatar das Feld überlassen. Nach der Zerstörung des "Black Gates" begann der Wiederaufbau im einst idyllischen Britannia und die Bevölkerung verwendete jede freie Minute, um dieses Vorhaben möglichst schnell in die Tat umzusetzen. Viele Tage ziehen ins Land, doch bereits nach zwölf Monaten ist die alte Ordnung wiederhergestellt und mit dem "Festival Of Rebuilding" möchten die fleißigen Bürger die vollbrachte Leistung gebührend feiern. Das Fest wird allerdings von einem grausigen Ereignis überschattet, denn der beleidigte Tyball kehrt zurück und überzieht das prächtige Schloß mit einer Kuppel aus schwarzem Edelstein. Dieses Material macht die Anwendung mächtiger Zaubersprüche unmöglich und rohe Gewalt führt nur zu blauen Flecken oder schlimmeren Verletzungen. Für immer und ewig gefangen? Natürlich nicht, denn schließlich befindet sich auch der Avatar unter den geladenen Gästen. Seine Aufgabe ist es nun, einen möglichen Ausgang zu finden und Tyball endlich in seine Schranken zu weisen. Dabei erstreckt sich die Suche nicht nur auf die dunklen Kellergewölbe, sondern mit Hilfe eines mysteriösen Edelsteins können auch Parallelwelten betreten und unter die Lupe genommen werden. Abwechslung ist also geboten.

Oberflächlich betrachtet hat sich in Sachen Benutzerführung wenig getan. Riskiert man jedoch einen zweiten Blick, so entdecken kundi-

ge Spieler sofort, daß sich durch geschicktes Verschieben der bewährten Iconleiste das Sichtfenster erheblich vergrößert hat. Außerdem präsentieren sich die meisten Gegenstände nun sehr viel detaillierter und können auf Anhieb erkannt werden. Das gilt besonders für die Darstellung der verschiedenen Personen, die selbst aus geringer Entfernung nicht zu entfremdeten Pixelmonstern mutieren.

Apropos Personen. Natürlich sind auch alle Kampfgefährten aus vergangenen Tagen mit von der Partie und man kann mit diesen stolzen Recken genüßlich über die alten Zeiten plaudern. Diese Helden wurden aber nicht nur zum puren Vergnügen in das Programm eingebaut, sondern ersetzen gleichzeitig die verschiedenen Schreine aus dem ersten Teil. Möchte man beispielsweise die hohe Kunst der Verteidigung erlernen, so ist Geoffrey genau der richtige Trainingspartner und der entsprechende Wert erhöht sich um einen Punkt. Die zahlreichen Bücher in der Bibliothek sprühen hingegen vor Witz und sind für die Lösung des Spiels nicht unbedingt notwendig. Hier kann der Fantasyfan nach Herzenslust in Romanen von H.P. Lovecraft und William Gibson schmökern oder sich über die "101 Avatarjokes" amüsieren.

Der Dungeon ist wiedereinmal einzigartig. Zwar hat sich die Darstellungsform kaum geändert, doch sind es ja gerade herausragende Ideen, die ein Rollenspiel auszeichnen. Im dritten Level hat man zum Beispiel mit einem defekten Aufzugsystem zu kämpfen. Ein falscher Tritt und schon gerät man auf eine glitschige Rutsche, die direkt in den nächsten Level führt. Für einen unerfahrenen Helden kann dies sehr schmerzliche Folgen haben, denn schließlich muß er sich hier mit stärkeren Gegnern auseinandersetzen und die hektische Hatz nach einer rettenden Treppe beginnt. In den schier endlosen Gewölben trifft man aber nicht nur auf blutgierige Monster, sondern auch auf liebenswerte Mitmenschen, die dem Avatar oft mit Rat und Tat zur Seite stehen. Wenn man ihnen allerdings keinen Auftrag erteilt, so gehen diese mitgefangenen Geschöpfe ihrer täglichen Arbeit nach, und das völlig selbständig. Die Goblins angeln in ihrem kleinen Weiher, Iolo und Dupre erkunden das Schloß und Nystul versucht fieberhaft einen wirksamen Gegenzauber zu finden.

Die grafische Darstellung hat sich im direkten Vergleich zum Vorgänger noch ein wenig steigern können. Das Scrolling ist wieder einwandfrei programmiert worden und läßt den Avatar sanft durch die dunklen Gänge gleiten. Über nervende Farbenleere können sich ständige Nörgler diesmal auch nicht beschweren, denn allein der prachtvolle Thronsaal widerlegt jedes Argument dieser Art. In puncto Grafik gehört das "Labyrinth Of Worlds" sicherlich zu den Referenzprogrammen. Oberste Voraussetzung ist allerdings ein schneller Rechner, denn auf einem 386SX schneckt der stolze Krieger so langsam durch die faszinierende Unterwelt, daß man nach einiger Zeit gelangweilt die Detailstufe zurückschraubt. Das versetzt den Spieler zwar auch nicht gerade in einen Geschwindigkeitsrausch, doch bleibt "Underworld II" wenigstens spielbar. Soundfetischisten werden weiterhin Lobhuldigungen an den ersten Teil aussprechen, denn leider wurde auf melodische Musikstücke vollkommen verzichtet. Dafür schwebt die musikalische Untermalung aber verhalten im Hintergund und schafft eine tolle Atmosphäre, ohne aufdringlich zu wirken.

(om)

PC unterstützt			
Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

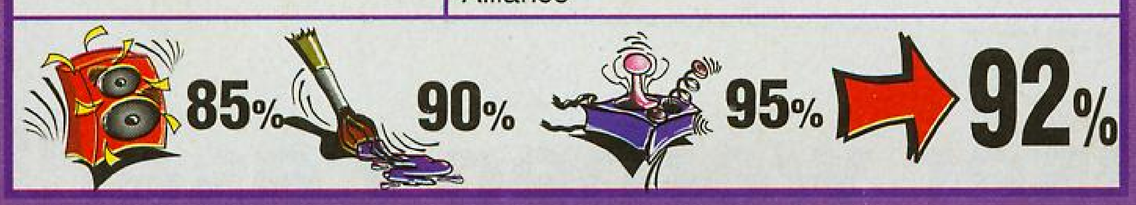
ROLLENSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Origin
Preis ca. DM 110,-

Besonderheiten
- verschiedene Welten

Muster von
Alliance



Computersoftware Schneider
Carola & Michael (030)304 31 56
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi 16.30-19.00
Die & Do 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Software	Ami	ST	PC	Software	Ami	ST	PC
A320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90	Lotus Turbo 3 dt.	59.90	64.90	----
Abandoned Places k.dt.	69.90	----	89.90	Mad TV k.dt.	74.90	----	89.90
Aquatic Ganes dt.	59.90	64.90	----	Max Pack (Sam) dt.	49.90	----	----
Assasin dt.	54.90	----	----	Might & Magic 3 k.dt.	74.90	----	89.90
Bane of cosmic..k.dt.	74.90	----	74.90	Monkey island k.dt.	74.90	74.90	89.90
Battle Isle dt.	74.90	----	89.90	Monkey island 2 k.dt.	89.90	----	89.90
Beast 3 dt.	59.90	----	----	Monsterpack 2 (Sam) dt	69.90	----	----
Big Box 2 (Sam) dt.	69.90	----	----	On the road dt.	69.90	----	----
BC Kid dt.	54.90	----	----	Parasol Stars dt.	54.90	59.90	----
Campaign dt.	74.90	74.90	89.90	Pinball Dreams dt.	59.90	----	----
Das schwarze Auge dt.	84.90	84.90	89.90	Pinball Fantasies dt.	59.90	----	----
Death Knights Kry..dt.	74.90	----	74.90	Piracy on high seas dt.*	74.90	----	----
Der Patrizier dt.	74.90	74.90	89.90	Plan 9-from outer..dt.	74.90	----	99.90
Die Kathedrale k.dt.	69.90	----	----	Pools of darkness	64.90	----	74.90
Elvira 2 k.dt.	74.90	79.90	89.90	Populous 2 dt.	69.90	69.90	89.90
Fire & Ice dt.	64.90	64.90	----	Push over dt.	59.90	64.90	74.90
Gunship 2000 dt. *	89.90	----	89.90	Railroad Tycoon dt.	79.90	89.90	99.90
History Line dt.	89.90	----	89.90	Sensible Soccer 92/3 dt.	64.90	64.90	----
Humans	59.90	----	74.90	Sim City dt.	74.90	----	----
Indianer Jones Adv.dt.	69.90	----	69.90	Special Forces dt.	79.90	84.90	99.90
Indy 4 - Fate..dt.	89.90	----	89.90	Spirit of Adventure dt.	69.90	69.90	74.90
Joe& Mac Caveman dt	59.90	----	64.90	Ultima 6	69.90	74.90	----
K G B dt.	74.90	----	84.90	Utopia dt.	74.90	74.90	79.90
Leisure Suit Larry 3 dt.	99.90	----	99.90	Waxworks dt.	74.90	----	74.90
Leisure Suit Larry 5 dt.	74.90	----	99.90	Wing Commander k.dt.	89.90	----	99.90
Lemmings Doppel dt.	79.90	79.90	89.90	X-Copy Tools	69.90	----	----
Loom k.dt.	74.90	74.90	74.90	Zak McKrakken dt.	69.90	69.90	69.90

10 Spiele-Paket nach unserer Wahl **175 DM**

Versandkostenfrei nur nach Vereinbarung **fuer Selbstabholer**

Amberstar dt fuer Amiga **69.90 DM**

jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck=135 DM / 10 Stck=240 DM

Amiga: Archipelagos, Arena, Austerlitz, Baal, Bad Company, Batman- the movie, Battle Squadron Black Shadow , Blade Warrior , Blasteroids , Bombuzal , Cabal , Chambers of Shaolin , Cisco heat Conqueror, Curse of Ra, Cyberworld, Days of thunder, Deadline , Deathtrap , Defenders of the earth Double Dragon, Dyter 07, Elf, Espionage, European Soccer Challenge, Eye of horus, F. World Dizzy Footballmanager World Cup Edition, Footballer of the year 2, Fusion , Golf Challenge , Great Courts Hard Drivin, Harrier Combat Simulator, Hollywood Poker Pro, Hostages , Interphase , Joan of Arc dt Jumping Jackson, Kid Gloves, Krypton Egg, Loopz, Lords of chaos, Magic Marbel, Magicland Dizzy Magic Fly, Matrix Marauders, Microprose Soccer, Millenium 2.2, Moonwalker, Nebulus, Nevermind Oil Imperium , Pacmania, Paperboy, Planetfall, Puffys Saga, Rampage, Ranx, Resolution 101, Rotox Shanghai, Shufflepuck Cafe, Silkworm, Sir Fred, Sorcerer, Space Harrier 2 , Speedball , Spellbound Spy vs Spy (Artic Antic), Starray, Startrash, Stormball, Street Hockey, Strider , Strike Force Harrier Stryx, Subbuteo, Summer Games, Super Puffy, Tetris, Theme Park M, Tom & ghost, T island Dizzy Turrican, Thyphoon Thomson, Untouchables, Vaxine, Warlocks Quest, Wizzball, X-Out, Xenomorph Z-Out, Zork 1

Atari ST: Blasteroids, Bombuzal, Blue Angel 69, Cisco heat, Continental Circus, Crossbow/ W.Tell Deathtrap, Defenders of earth, Dizzy Panic , Fantasy World Dizzy , Frenetic , Icehockey (Face Off) Hudson Hawk, Killdozers, Mad Professor Mariati, Magicland Dizzy, Manix, Nebulus, Phobia, Quarz R-Type, Rainbow Warrior, Rainbow Island, Satan, Sly Spy, Strider, Subbuteo, Tau Ceti,Team Suzuki Teenage Mutant Heroe Turtles, Turrican, Venus Flytrap, X-Out, Xenon, Z-Out

PC/MSDOS: AM/FM Trivia(Quiz),Blue Angel,Boulderdash 2,Conqueror,Digital Compact Risk 1/2 MUDS, Oil Imperium, Omnicron, Planetfall, Promised Lands, Tip Trick, Wishbringer, Zork 2

jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck=175 DM / 10 Stck=320 DM

Amiga: 4D-Sport Boxing,Altered Destiny,Apprentice,Atomino,Back Gammon Royal,Back to future 2 Bards Tale 3, Battle Chess, Block Out, Blue Angles, Bomber bomb, Blood Money, Calefornia Games Cadaver, Captain Blood, Carmen Sandiego, Castel Master, Celtic Legends, Centurion-Defender Rome Champion of Raj dt,Chips Challenge,Colossus Chess X,Crossbow/W.Tell, Cybercon 3, Day of pharao Double Dragon 3,Dragons of flame(AD&D)dt, Dragons Breed,Elvira-Arcade, Final Battle,Final Fight Final Command, Ferrari F. One, Fire& Brimstone, Flood, Frenetic, Future Classic (Sam), Gauntlett 3 Germ crazy,Gettysburgh, Globulus, Gravity, Hillsfar (AD&D) dt,Hound of Shadow,H.Book of games Hunter, Immortal, Impossamole, Infestation, Inspector Griffu dt, Intern. Soccer Challenge, Iron Lord Ishido, James Pond, Jetsons, Keef the thief, Kengi, Khalaan dt, Killing Cloud, Knights Of Krystallion Lords of the rising sun dt, MUDS (Sport-Adv) k. dt, Manchester United, Mega Twins , Mean Streets Menace, Moonfall, Moonshine Racers, Mr.Heli, Mystical, Nebulus 2, Nightbreed(Horror-Adv),Nitro Ninja Remix, North& South, Omega, Ork, Over the net, Pang, Panza kick boxing,Phantasy Bonus Ed Pipemania, Plotting, Populous, Powermonger dt, Projectyle, R-Type 2, RBI Baseball, Rainbow island Robin Hood k.dt, Rock & Roll, Rodland, SWIV, Search for the King dt, Shadow of the beast, Shuffle Simulcra, Ski or die, Sleeping gods lie, Strip Poker 2 & Data, Super Skweek , Super Space Invaders The Power,Think Cross,Tipp Off,Toobin, Treasure Trap, Turrican 2, TV-Sports Football, Twinworld Warlock the avenger, Waterloo, Weird Dreams dt, Welltris, Windwalker, Wolfpack, Xenon 2,Xiphos

Atari ST: AMC, Afterburner, Atomino , Captive (Roll) , Carrier Command , Chuck Yeager 2.0 dt Cybercon 3, Day of pharao dt, Dragons Breed, Dragons of flame (AD&D) dt, Elite, Elvira-Arcade dt Fire & Brimstone , Flimbos Quest , Harley Davidson , Heroes of the lance (AD&D) dt , Infestation Inspector Griffu, Iron Lord, James Pond, Khalaan k.dt, Klax, Magic Fly,Magic Pockets, Mega Twins Menace,Moonfall,Moonshine Racers, Nightshift, North& South, Oil Imperium, Omega, P47 Thunder Populous , Powermonger , Projectyle, Robin Hood k.dt, Shadowgate Adv, Silent Service, Spellbound Stormlord, SWIV, Test Drive, Time Machine, Tower of Babel,Toyottes,Turrican 2, Untouchables

PC/MSDOS: AFT 2, Atomino, Bards Tale 2 oder 3, Blasteroids, Calefornia Games, Fire, Iron Lord Kryminie, Manchester United, Midwinter, North & South, Paperboy, Reederei, Third Courier

jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck=225 DM / 10 Stck=410 DM

Amiga: 16 Bit Hit-Machine (Sam), Action Pack, Aces of great War, Agony, Apidya, Another World 4 Wheel Drive (Sam) , BAT (Adv) k.dt , Big Business dt, Buck Rogers k. dt, Bundesliga Manager dt Brat, Cardinal of Kremlin, Chuck Rock, Conquest of Camelot, Crystals of arborea, Cruise for corpse Coin op Hits 2, Deuteros, Drachen v.Laas k.dt, Dragon Wars k.dt, Dragons Breath dt, Drakkhen k.dt East vs West, Enchanted Land, Exile, F-16 Falcon, First Year (Sam), Flight of intruder,First Samurai Flimbos Quest/Tusker, Full Metall Planet dt, Hightlights (Katakis,..), Imperium dt, J.Whites Snooker Indy heat, James Pond 2 (Robocod), Lethal excess, Life & death, Kings Quest 4 (Adv), Lotus Turbo 2 Mega Traveller dt, Mega-lo-mania komp dt, MIG 29 Fulcrum, Midwinter 2 - Flames of freedom dt Milestones (Sam), Nightshift (Lucasfilm), Oops up, Pegasus dt, Platinum (Sam) , Pool of radiance dt Powerpack(Sam), Quest & Glory (Sam),Ralf Glau Ed,Rick Dangerous 2,Shadow Sorcerer,Speedball 2 Shadowlands, Speedball 2, Starflight 2 , Spirit of Excalibur (Roll),Supremacy dt,Totall Recall,UMS 2 Ultima 3, Ultima 5, Wheels of fire (Sam), Wonderland (Adv), Virtual Worlds (Sam)

Atari ST: Brat,Cadaver,Challengers,Cruise for corpse k.dt, Curse of azure bonds, Drachen v.Laas dt Elite, Fantasy Pack (Sam), Flight of intruder, Full Blast (Sam), F16- Falcon, Goodfather, Kick Off 2 Light Force (Sam),Magnum 4 (Sam), Milestones (Sam), Obitus,Rolling Ronny, Shadow of the beast 2 Top League (Sam), TV-Sports Football, Ultima 4, Winning Team (Sam), Wonderland, World Cup 90

MSDOS/PC: Battlehawks 1942, Buck Rogers k.dt, Drachen von Laas dt,Dragon Wars,Megatraveller Jetsons, Martian Dreams, Populous, Shadow Sorcerer, Shuttle, Speedball 2, TV-Sports Basketball TV-Sports Football, TV-Sports Boxing, Virtual Worlds (Sam)

jedes Spiel 59.90 DM / 5 Stck=275 DM / 10 Stck=500 DM

Amiga: Black Crypt dt, Dragonflight k.dt, Dune k.dt, Dynablaster dt, Elvira k.dt., Golf (Microprose) Leander dt, Lemmings, Lemmings Data, Lure of the temptress k.dt, Myth dt , Sim Ant , Simpsons dt Titus the fox, Traders, Zool

Atari ST: Action Pack (inkl.Turrican,..), Codename Iceman, Colonels Bequest, Fate - gates of dawn Gods, Larry 1, Lemmings Data, Manhunter 2, Realms dt

Irrtum & Preisaenderung vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung Versandkosten inkl. Zahlkartengebuehr) Nachnahme telefonisch +10 DM,schriftlich +7 DM Vorkasse +4 DM (Scheck/Ueberweisung Postgiroamt Bln. BLZ 100 100 10 Kto.453 447-108 Ausland nur Vorkasse +15 DM dt.= deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar

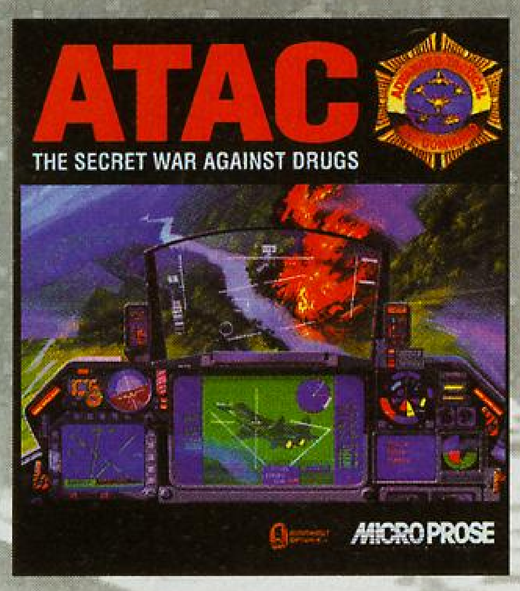
Steig´ ein in die FASZINATION der MICROPROSE Spielewelt !

MICROPROSE - dieser Name steht für faszinierende, unübertroffen realistische Flugzeug- und Hubschraubersimulationen, für packende Rollenspiele und starke Rennspiele in 3D-Action. Wer jetzt einen neuen Abonnenten für Play Time gewinnt, kann sich als Prämie - mit nur geringer Zuzahlung - eines der abgebildeten Top-Spiele aussuchen.

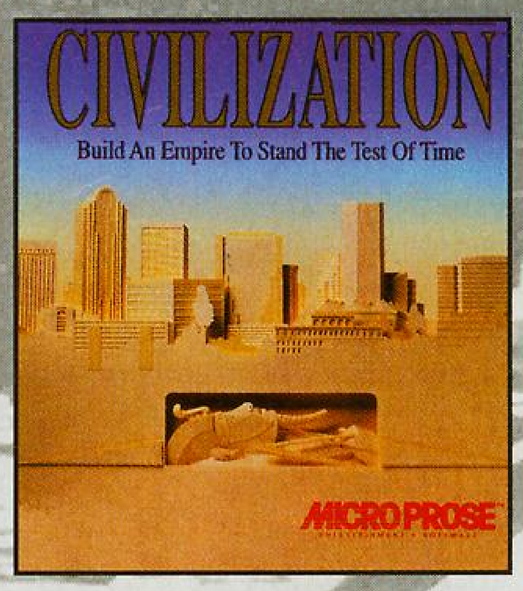
PLAY TIME im Abonnement - die Vorteile überzeugen:

- mehr als 13% Preisvorteil (DM 6,80 bei 12 Ausgaben)
- frühzeitiger Abonnementversand - superaktuell!
- Lieferung frei Haus - Porto- und Versandkosten übernimmt der Verlag
- ideal für Sammler - keine Ausgabe wird verpaßt!

Einmalige Aktion - jetzt einen neuen Abonnenten werben,
das MICROPROSE-Spiel Deiner Wahl erhältst Du umgehend - einfach Postkarte ausfüllen und abschicken !

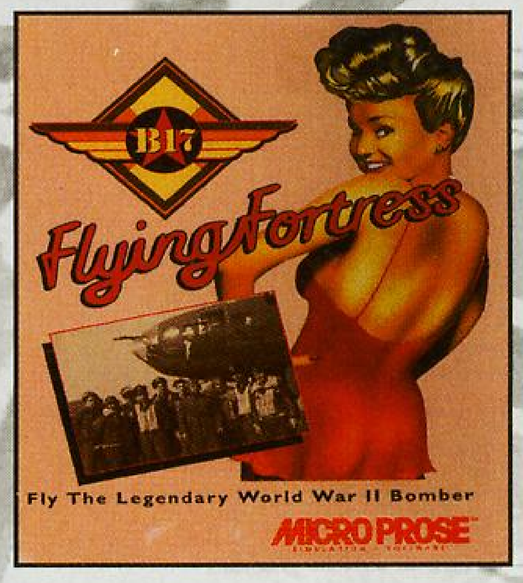


ATAC
für PC 5,25´´/ 3,5´´
empfohlener Verkaufspreis
DM 139,95
als Prämie nur Zuzahlung
DM 49,-



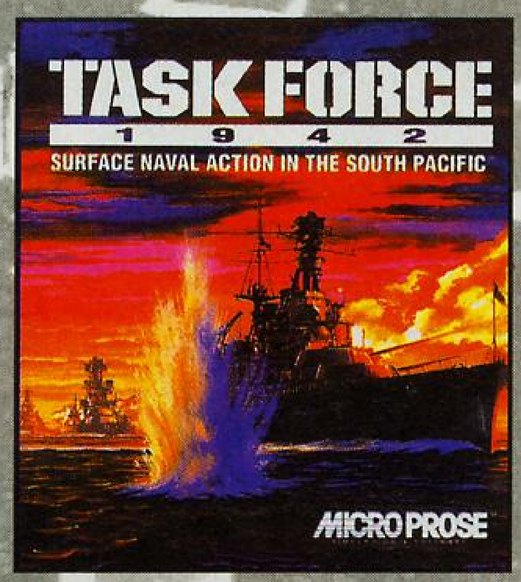
CIVILIZATION
für Amiga u.PC 5,25´´/ 3,5´´
empfohlener Verkaufspreis
AMIGA DM 119,95/ PC DM 139,95
als Prämie nur Zuzahlung
AMIGA DM 39,-/ PC DM 49,-

F-15 STRIKE EAGLE III
für PC 5,25´´/ 3,5´´
empfohlener Verkaufspreis
DM 139,95
als Prämie nur Zuzahlung
DM 49,-



B-17
für PC 5,25´´/ 3,5´´
empfohlener Verkaufspreis
DM 139,95
als Prämie nur Zuzahlung
DM 49,-

Einmalige "Leser werben Leser"-A

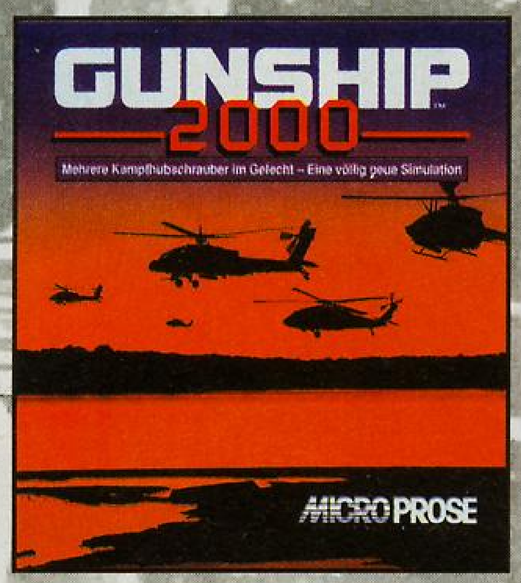


TASK FORCE

für PC 5,25´´/ 3,5´´
empfohlener Verkaufspreis
DM 139,95
als Prämie nur Zuzahlung
DM 49,-

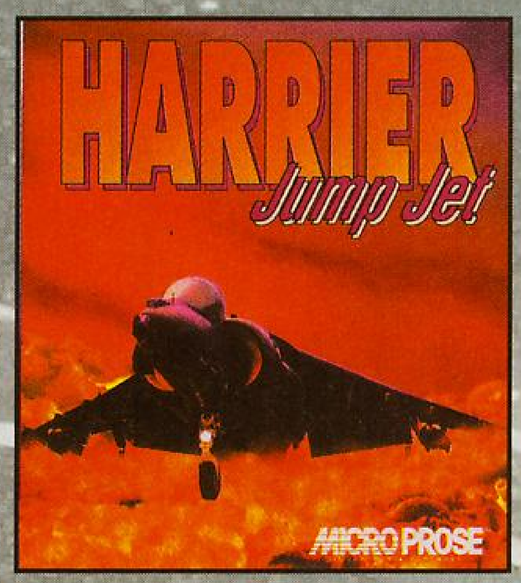
FORMULA ONE GRAND PRIX

für AMIGA und PC 5,25´´/ 3,5´´
empfohlener Verkaufspreis
AMIGA DM 119,95/ PC DM 139,95
als Prämie nur Zuzahlung
AMIGA DM 39,-/ PC DM 49,-



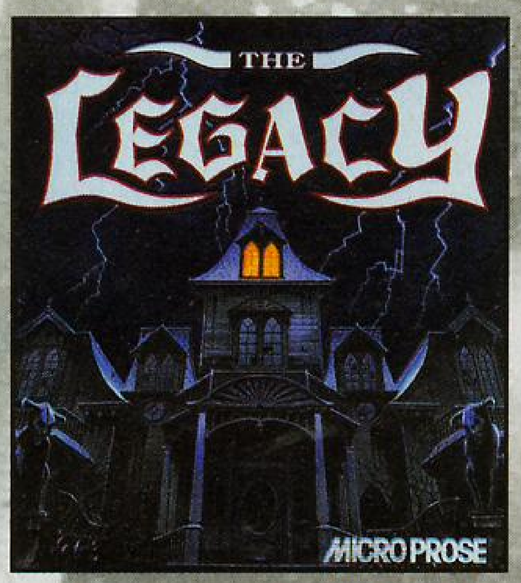
GUNSHIP 2000

für AMIGA und PC 5,25´´/ 3,5´´
empfohlener Verkaufspreis
AMIGA DM 119,95/ PC DM 139,95
als Prämie nur Zuzahlung
AMIGA DM 39,-/ PC DM 49,-



HARRIER JUMP JET

für PC 5,25´´/ 3,5´´
empfohlener Verkaufspreis
DM 139,95
als Prämie nur Zuzahlung
DM 49,-



THE LEGACY

für PC 5,25´´/ 3,5´´
empfohlener Verkaufspreis
DM 139,95
als Prämie nur Zuzahlung
DM 49,-

Ohne Abbildung:
Das C 64-Spielepaket
bestehend aus:
PIRATES,
RICK DANGEROUS II,
STUNT CAR.

Zuzahlung: DM 9,-

Abo-Bestellschein

An folgende Adresse wird PLAY TIME (DM 4,33/ Monat) für mindestens 1 Jahr geschickt (bitte in Druckschrift ausfüllen):

Name/ Vorname

Straße /Nr.

PLZ/ Wohnort

Vorwahl - Telefon (für evtl Rückfragen)

Die Lieferung erfolgt jeden Monat pünktlich und zuverlässig ins Haus und beginnt mit der nächsten erreichbaren Ausgabe.

Datum *1. Unterschrift des neuen Abonnenten*

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen widerrufen bei: **CT Computec Verlag GmbH, Aboservice, Postfach, W-8500 Nürnberg 1.** Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post im Falle einer Adressänderung dem Verlag meine neue Adresse mitteilt.

Datum *2. Unterschrift des neuen Abonnenten*

Bitte beachten: Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

Gewünschte Zahlungsweise
(bitte ankreuzen):

❒ **Bequem durch Bankeinzug,**

Konto-Nr.: | | | | | | | | | |

BLZ: | | | | | | | | |

❒ **Gegen Rechnung**

Ich habe den neuen Abonnenten geworben. Er war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PLAY TIME. Schicken Sie mir bitte die auf der Rückseite angekreuzte Prämie. (Bitte nur eine Prämie ankreuzen!) Ich erhalte sie so schnell wie möglich nach Bezahlung des neuen Abonnements. Meine Adresse:

Name/Vorname

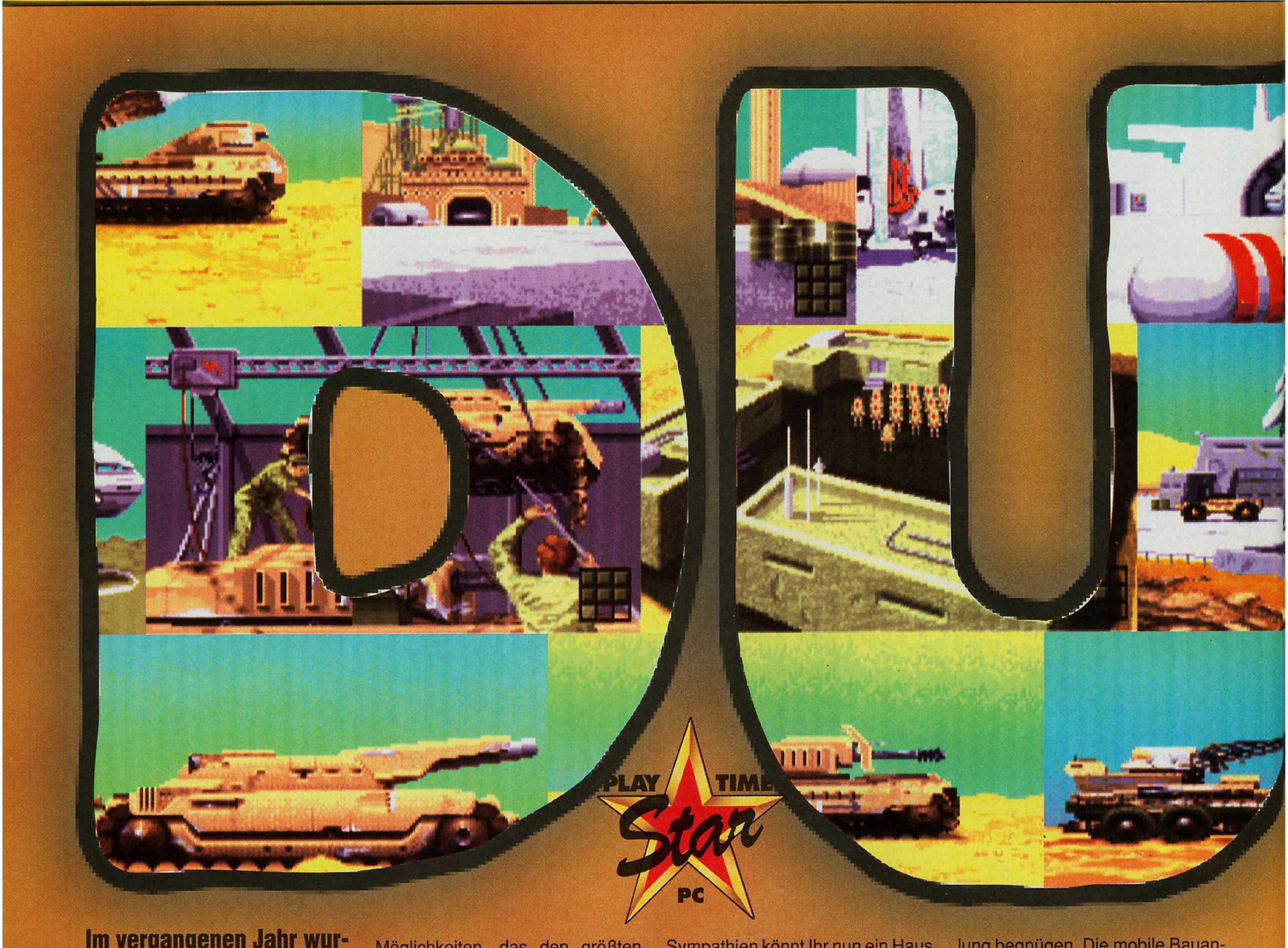
Straße/ Nr.

PLZ/ Wohnort

Vorwahl - Telefon (für evtl Rückfragen)

PT 0393

ktion in Zusammenarbeit mit MICROPROSE



Im vergangenen Jahr wurde Frank Herberts Zukunftsutopie "Dune - Der Wüstenplanet" zum ersten Mal für zahlreiche Computersysteme umgesetzt, allerdings nur mit mäßigem Erfolg. Entsprechend groß ist die Gefahr "Dune 2" als belanglosen Nachfolger abzuhandeln, mit dem Westwood noch einmal kräftig abkassieren möchte. Genau das Gegenteil ist der Fall.

Der Imperator Frederick IV steckt bis zum Hals in der Kreide und schuldet der intergalaktischen Händlergilde einen kaum vorstellbaren Betrag. Über drei Milliarden Credits muß er binnen kurzer Zeit auftreiben, um seine Schulden bei den raffgierigen Geiern zu tilgen. Obwohl er jederzeit seine prunkvollen Gebäude verscherbeln könnte, greift er doch lieber auf den staubigen Planeten Arrakis zurück und schreibt gleichzeitig einen äußerst unbarmherzigen Wettkampf aus. Er verspricht dem Haus unbegrenzte Möglichkeiten, das den größten Berg an Spice (höchste Währungseinheit und umkämpftes Wundermittel) in sein Lager schafft. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt...

Das Haus Atreides stellt die gute Seite dar. Sie sind ehrliche Ratgeber und faire Geschäftspartner, meiden jede Form der Konfrontation und verabscheuen Gewalt. Es sei denn, es führt kein Weg daran vorbei. Aus diesem Grund redet der für Euch zuständige Berater auch nur von "Notwehr" oder "Verteidigung" und nimmt so ein abstoßendes Wort wie "Angriff" gar nicht erst in den Mund. Die Harkonnen machen hingegen kein großes Geheimnis daraus, daß ihre Waffensysteme ausschließlich zur Vernichtung der anderen Seite dienen und die atreidischen Waschlappen in diesem Krieg ohnehin unterlegen sind. Das Volk der Ordos ist mehr eine terroristische Gruppierung neureicher Staatsmänner, als eine eigenständige Rasse. Geschützt durch ihr dickes Bankkonto, versuchen sie an allen Unternehmungen teilzuhaben und ihre Macht weiter auszudehnen. Dabei gehen sie auch über Leichen. Ganz nach Euren persönlichen Vorlieben und Sympathien könnt Ihr nun ein Haus auswählen und die ersten Schritte auf dem heißen Wüstenplaneten wagen.

Das Spiel präsentiert sich als perfekte Mischung aus "Sim City" und "Civilization". In den ersten Missionen muß eine bestimmte Menge Spice geerntet werden, um sich die Gunst des Imperators zu sichern und einen gewissen Grundstock zu bilden. Dabei werden dem geduldigen Strategen nur die nötigsten Gebäude und Fahrzeuge zur Verfügung gestellt, um den Schwierigkeitsgrad noch ein wenig zu steigern. Mit einer Bauanlage, einer handvoll bewaffneter Fußtruppen und einigen Trikes müßt Ihr Euch zu Beginn jeder Aufgabenstellung begnügen. Die mobile Bauanlage ist dafür aber auch ein Wunderwerk moderner Technologie, kann sie doch ein benötigtes Gebäude im Handumdrehen fertigstellen. Der Ausgangspunkt einer Station ist immer eine Windfalle, die für die Stromversorgung des zunächst kleinen Camps zuständig ist. Es folgen Gewürzfabriken, Radarvorposten und fassungsstarke Silos, die jeden Produktionsüberschuß sofort auffangen. Ist man in der Rangordnung allmählich gestiegen, so werden auch die schwierigen Missionen fällig. Durch Aufbereiten der Bauanlage können jetzt große Fahrzeuge (Raketenabschußrampen, Belagerungspanzer und Erntemaschinen), komplexe Hi-Tech-Anlagen und überdimensionale Betonplatten vom Stapel laufen. Diese Quadrate sind der ideale Untergrund für jede Art von Fabrik und erhöhen die Effektivität. Um die gesamte

Station vor ungeliebten Eindringlingen zu schützen, können außerdem Raketentürme postiert werden, die jeden Überfall zu einem Himmelfahrtskommando werden lassen. Das hört sich jetzt alles sehr gut an, doch muß immer damit gerechnet werden, daß sich der Mitbewerber auf der gleichen Entwicklungsstufe befindet und ebenfalls über diverse Kampfmaschinen verfügt. Aus diesem Grund muß die richtige Mischung aus Offensive und Defensive gefunden werden, um nicht sang- und klanglos unterzugehen. Eine erfolgreiche Verteidigung des eigenen Territoriums genügt übrigens nicht, denn die meisten Missionen haben die bedinungslose Vernichtung der feindlichen Basis zum Ziel.

Der Wüstenplanet wäre nicht der Wüstenplanet, wenn nicht die lästigen Sandwürmer in Erscheinung treten würden. Durch ihr äußerst sensibles Gespür für Vibrationen aller Art, können sie eine schleichende Ameise auf einen Kilometer wahrnehmen. Wenn die Erntemaschinen also gemütlich ihrer Arbeit nachgehen, muß zusätzlich darauf geachtet werden, daß sich kein wütender Wurm in der Nähe befindet, der das riesige Fahrzeug kurzerhand unter den Sand zieht. Es hat dabei wenig Sinn, einen Sandwurm mit Raketen unter Beschuß zu nehmen, denn die

widerstandsfähigen Biester trotzen jedem konventionellen Waffensystem. Vielmehr solltet Ihr Euch durch die Produktion von schnellen Frachtgleitern auf den strategischen Rückzug versteifen, denn diese monströsen Flugzeuge können eine erntende Maschine in wenigen Sekunden zum Stützpunkt zurückbringen. Mit schwachen Truppenteilen, die im nächsten Kampf sowieso vernichtet würden, läßt sich auch einiges anstellen. Entweder Ihr benutzt sie, um mit dem Wurm ein riskantes Katz- und Mausspiel zu veranstalten oder Ihr könnt die nahenden Feinde in eine Falle locken. Diese auf bedingungslose Zerstörung programmierten Trottel folgen nämlich immer dem nächstbesten Gegner und lassen dann oft von der eigentlich angepeilten Station ab.

"Dune 2" ist grafisch mehr als gelungen. Das phantastische Intro läßt den Spieler in eine abstrakte Welt voller unbekannter Gefahren versinken und verbreitet eine angespannte Atmosphäre. Zahlreiche Zwischenbilder und -sequenzen unterstützen diese Stimmung, beinhalten aber auch gleichzeitig alle wichtigen Informationen.

Ein ganz besonderes Lob hat die Darstellung der Planetenoberfläche samt Inventar verdient. Einzelne Soldaten können genauso gut identifiziert werden, wie heranfliegende Raketen oder riesige Raumgleiter. Der eigentliche Knüller bei diesem Programm ist jedoch der unglaubliche Sound. Wirklich Wahnsinn, was Westwood da auf die Beine gestellt hat. Das schallplattenreife Musikstück verläuft in drei unabhängigen Kompositionen, wobei der Übergang natürlich fließend ist. Zusammen mit der schier unbegreiflichen Sprachausgabe ein Leckerbissen, den man sich nicht entgehen lassen darf. "Harkonnen Unit Approaching From The South", diese und andere Meldungen werden von einer weichen Frauenstimme verkündet und der Spieler muß sich nicht lange auf der übersichtlichen Karte orientieren, um den angreifenden Gegner zu lokalisieren. Mit Worten ist das kaum zu beschreiben.

Fazit: "Dune 2" ist ein Suchtspiel, das einem begeisterten Computerfan schlaflose Nächte bereiten kann. Durch die tollen Grafiken, den phantastischen Sound und eine überragende Spielbarkeit wird man oft stundenlang vor den Rechner gefesselt und alles andere tritt zwangsläufig in den Hintergrund. Ein Hit!

(om)

PC unterstützt

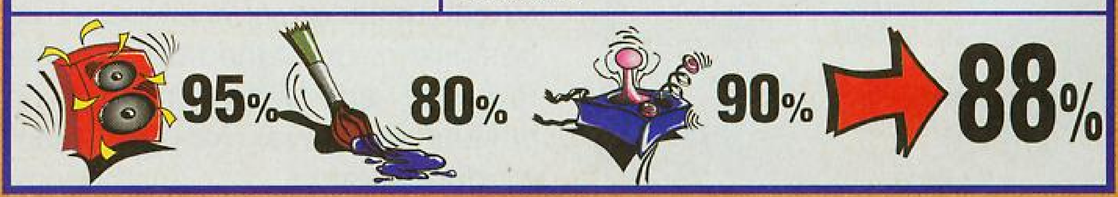
Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

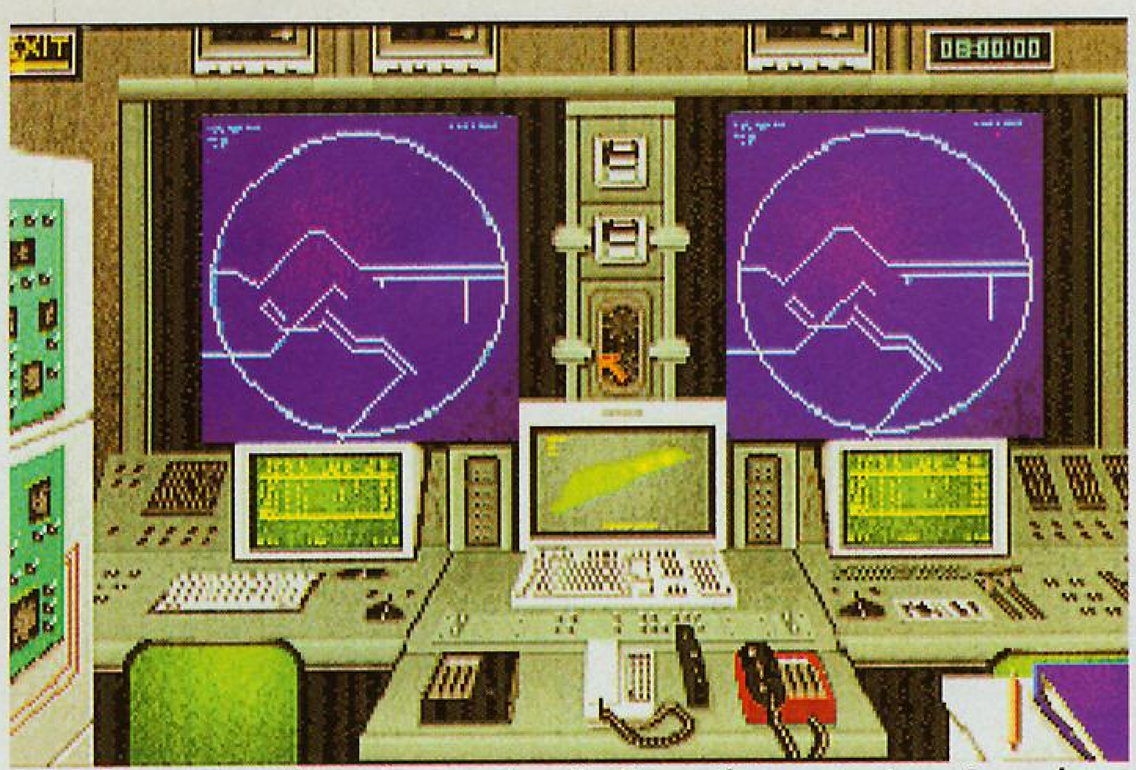
STRATEGIE

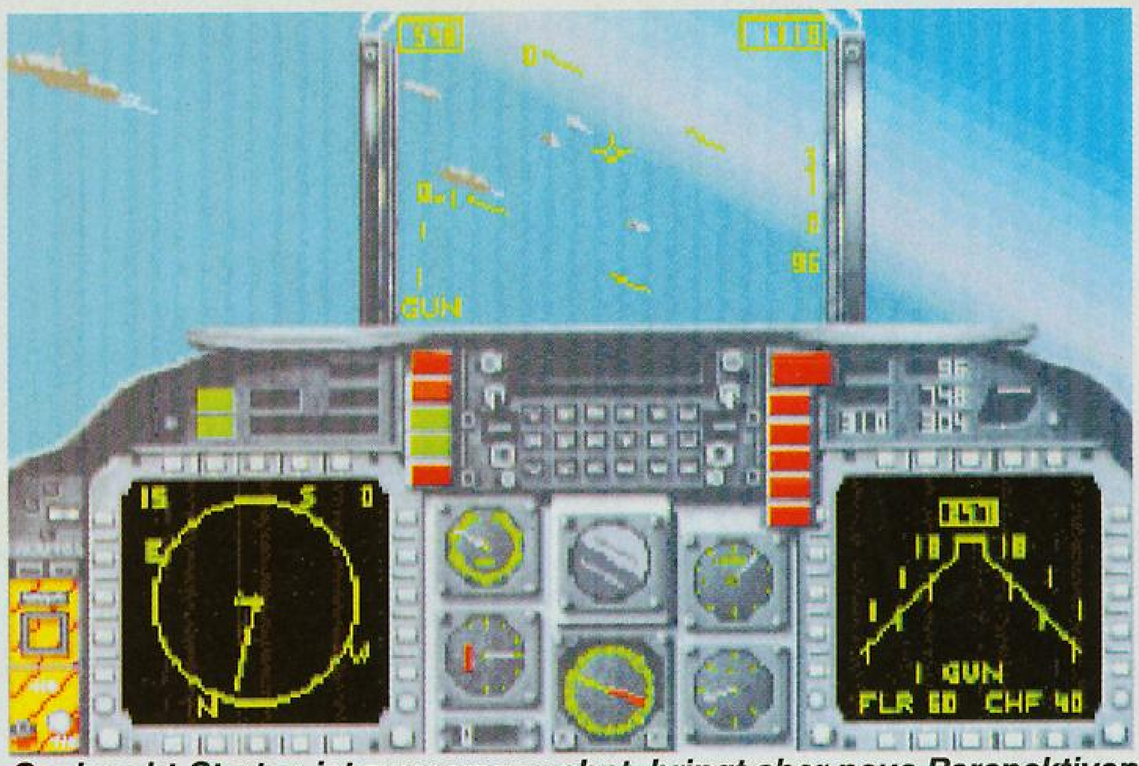
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Westwood
Preis ca. DM 120,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- komplizierte Codewortabfrage




Die Kommando-Zentrale, aus der die Operationen gesteuert werden.

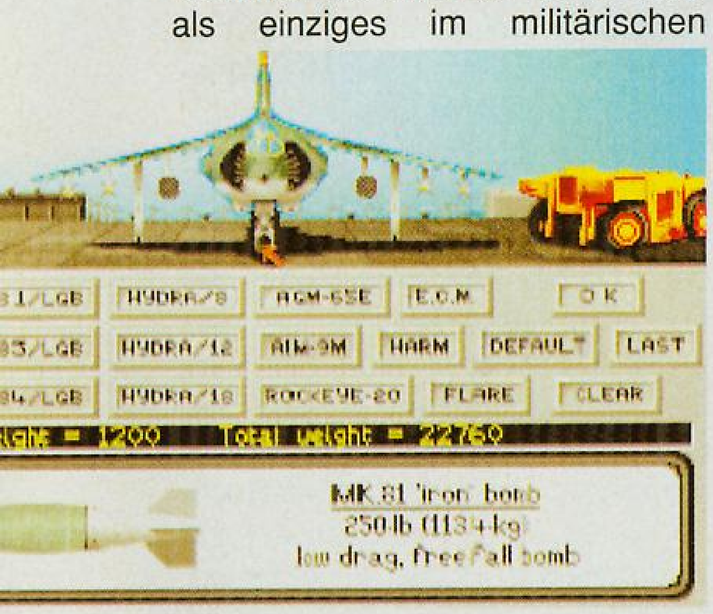

Senkrecht-Starten ist zwar ungewohnt, bringt aber neue Perspektiven.

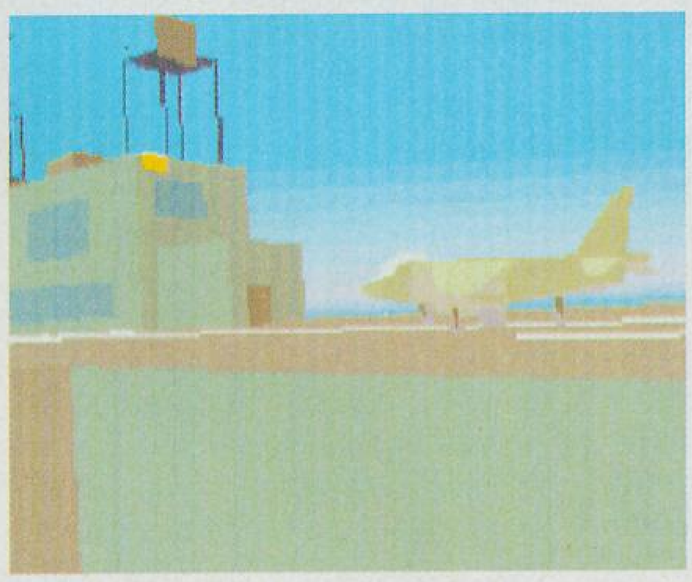
AV-8B Harrier Assault

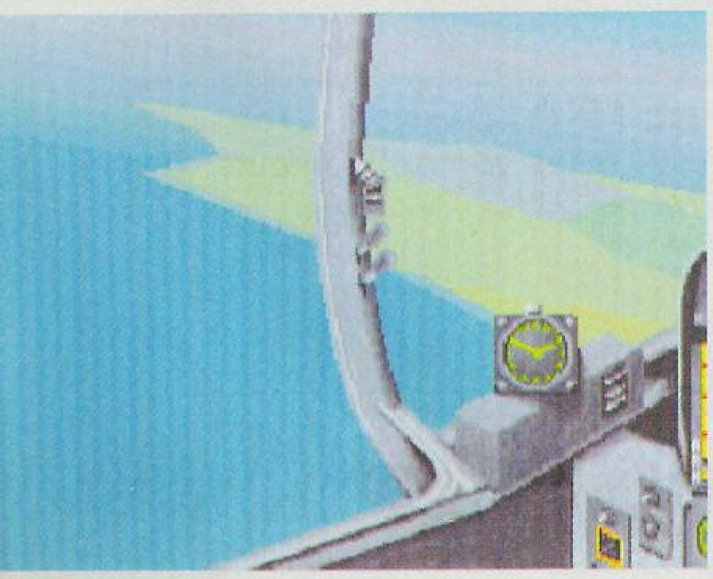
Fristeten V/STOL-Flugzeuge im Genre Simulation bislang ein eher kümmerliches Dasein, so tauchen nunmehr gleich zwei Programme auf dem Markt auf, welche den Senkrechtstarter Hawker Harrier als Thema auserkoren haben. Neben "Harrier Jump Jet" von Altmeister MicroProse präsentiert uns auch Domarks "AV-8B Harrier Assault" eines der interessantesten Militärflugzeuge.

Die Harrier-Familie, zu deren modernsten Mitgliedern der AV-8B zählt, steht bei der Royal Air Force und bei den U.S.-Marines mittlerweile seit Jahrzehnten im Dienst und bewies ihr ungewöhnliches Können bei Einsätzen wie dem Falkland-Konflikt und der Operation "Desert Storm". Ungewöhnlich deshalb, da der Harrier als einziges im militärischen Gebrauch befindliches Kampfflugzeug über die Fähigkeit verfügt, mit Hilfe verstellbarer Manteltriebwerke ähnlich einem Heli senkrecht zu starten und im Flug über einem bestimmten Punkt zu verharren. Daneben besitzt der Jet auch noch konventionelle Kurzstart-Eigenschaften, welche ihn für den Trägereinsatz von schwimmenden Einheiten geradezu prädestinieren. Domarks Simulationsprogramm orientiert sich auch hinsichtlich der Bewaffnung an der Realität: Neben einer 25mm-Kanone, deren hämmerndes Abschußgeräusch die Soundblasterkarte richtiggehend "süchtigmachend" umsetzt, habt Ihr die Option, Euren Senkrechtstarter mit Waffen aus einem umfangreichen Arsenal zu bestücken. So stehen unter anderem die aus F-15 und Falcon bekannten Mavericks und Sidewinder-Raketen, als auch Bomben, wie die LGB "Smart Bomb" und die Rockeye, zur Verfügung. Zu berücksichtigen ist aber, daß dem Harrier bei einem Senkrechtstart gewisse Grenzen gesetzt sind und der Vogel hierbei nicht bis zum Erbrechen überladen werden darf! Hinsichtlich der Simulationsgrafik hat leider ein Heli-Programm wie Comanche dem Harrier bereits den Rang abgelaufen: Wäre Domark etwas schneller gewesen, hätte Harrier von der grafischen Seite her sicherlich ein Renner werden können. So tritt der Senkrechtstarter lediglich in das Gros des guten Durchschnitts zurück. Neben den obligatorischen Eingabemitteln wie Joystick, Maus oder Keyboard läßt sich Harrier auch mit den Thrust-Master Elementen steuern. Domark bietet mit AV-8B Harrier Assault jedoch nicht nur eine Flugsimulation, sondern spricht auch Fans des Strategie-Genres an. Dabei wird von einem Konflikt ausgegangen, bei dem eine Schnell-Eingreiftruppe des Marine Korps den UNO-Auftrag "Ocean Sabre" hat, von Bord der "Tarawa" operierend eine Invasion der indonesischen Insel Timor durchzuführen, um die dortige Militärjunta zu stürzen. Mit Hilfe einer zoombaren Generalstabskarte der Insel müssen die obligatorischen Waypoints gesetzt werden, um die Invasion anzuleiern. Als Brigadegeneral befehligt Ihr nun die in der Marine Expeditionary Brigade eingesetzten Schiffseinheiten, Cobra-Helis, Marines etc. Dabei könnt Ihr Euch einerseits nach dem TAWADS-Einsatzsystem richten oder Eure eigenen Strategien austüfteln. Natürlich beeinflußt nicht nur die Stabsarbeit, sondern auch das fliegerische Können mit dem Harrier den Ausgang des Unternehmens. Da sich die Kampfeinsätze des Senkrechtstarters leider nur auf Bodenziele beschränken, sinkt die Motivation des Flugis jedoch nach relativ kurzer Zeit ab. Für absolute Flugzeugfans ist das Programm aber sicherlich in Hinblick auf dieses unorthodoxe Luftfahrzeug interessant, wobei aber dahingestellt ist, ob sie nicht mit der themengleichen MicroProse-Simulation besser bedient wären. Auch Anhänger von Stategiespielen wird dieser Zwitter nicht unbedingt vom Hocker reißen. Zur Ehre dieses Programms sei jedoch gesagt: AV-8B Harrier Assault hätte bei einem früheren Erscheinen einen verdientermaßen höheren Stellenwert in beiden Genres eingenommen.

(mr)







PC unterstützt

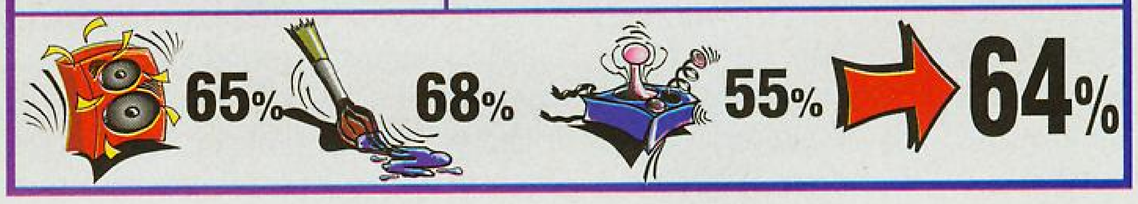
Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

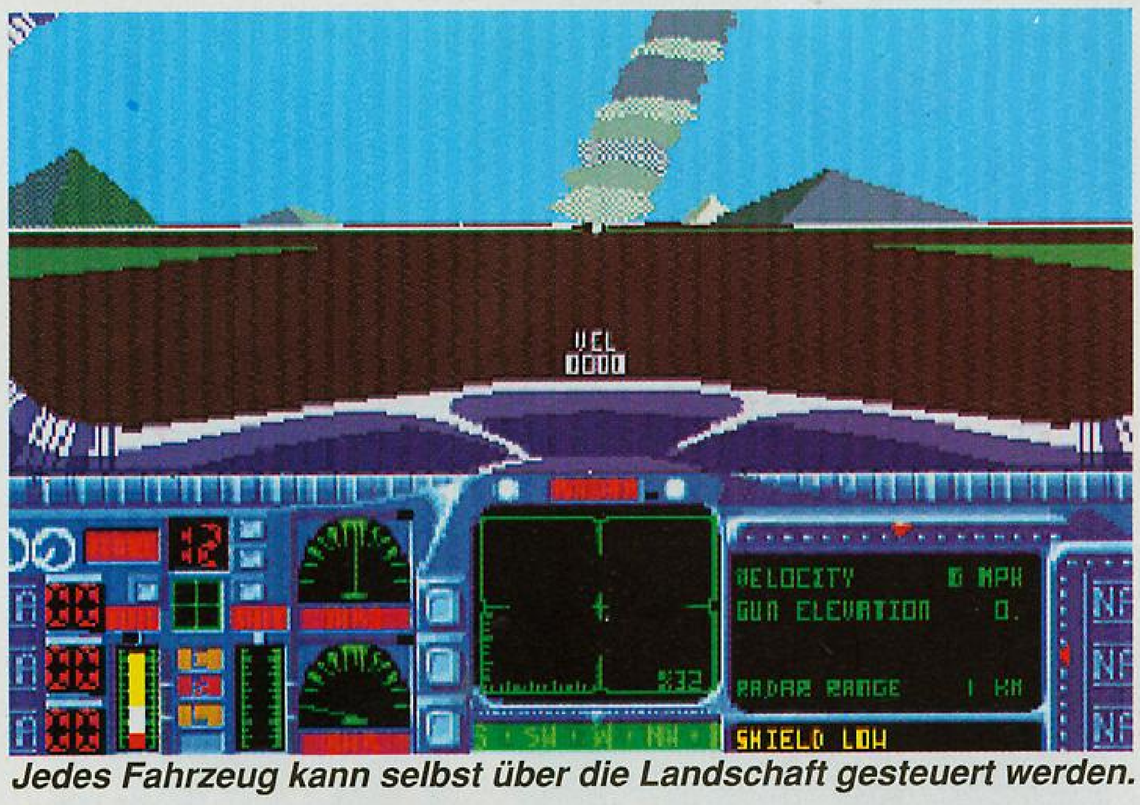
Hersteller Domark
Preis ca. DM 120,-
Muster von Bomico

Besonderheiten
- VGA erforderlich
- mind. 2 MB RAM
- mind. 386er PC



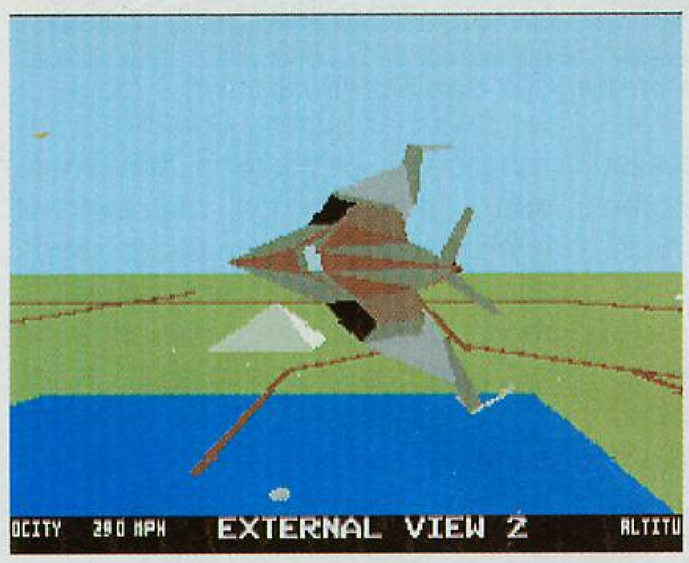
Armour-Geddon

Die Erde wurde durch einen nuklearen Holocaust vernichtet. Langsam reorganisieren sich die Überlebenden. Da stellt sich heraus, daß erneut eine kleine Gruppe machthungriger Individuen darauf aus ist, die Oberherrschaft zu erlangen.

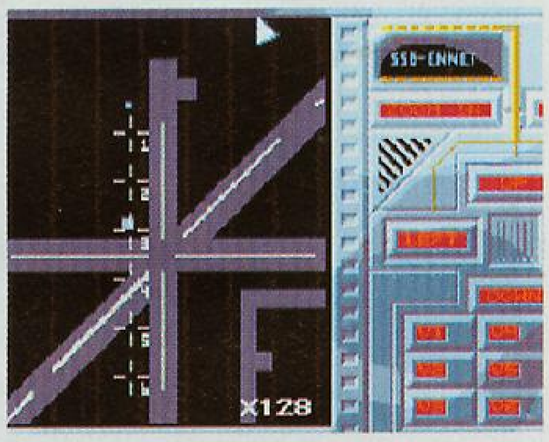


Jedes Fahrzeug kann selbst über die Landschaft gesteuert werden.

Mit Hilfe einer aus den übriggebliebenen technischen Mitteln zusammengesetzten Laserkanone wollen sie einen der letzten intakten Energiesatelliten zerstören. Die neugegründete Weltregierung versucht nun, mit Hilfe einer Neutronenbombe den die Existenz der Menschheit erneut bedrohenden Laser auszumerzen. Du hast die Aufgabe, verschiedene



Kampffahrzeuge wie leichte und schwere Panzer, Luftkissenfahrzeuge, Helis, Flugzeuge sowie die dazugehörige Bewaffnung zu bau-



en und einzusetzen. An Hand von Funkfeuern und Wegmarkierungspunkten kannst Du Deine Einheiten bis zu der Strahlenkanone lenken, vorausgesetzt, die feindlichen Jagdflugzeuge, Schweber und Raketen lassen Dir eine Chance. Doch zuerst mußt Du die fünf Teile der Neutronenbombe finden! Armour-Geddon kann auch mit zwei Spielern mittels Modem gesteuert werden. Da das Spiel etwas komplex ist, sollten Anfänger die Finger davon lassen. Grafik und Sound sind eher durchschnittlich.

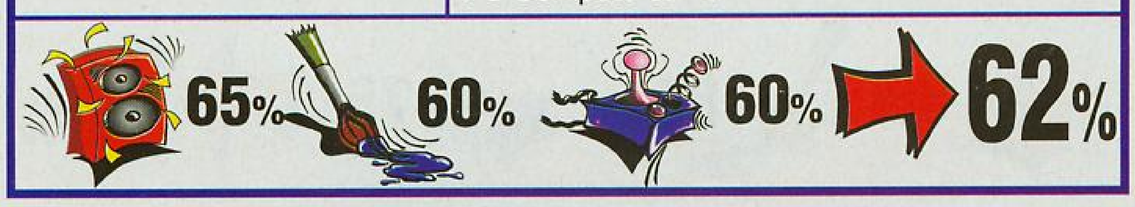
(mr)

PC unterstützt			
Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

SIMULATION
Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Psygnosis
Preis ca. DM 90,-
Muster von PC Computercenter

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- Festplatte erforderlich
- mind. 286er PC



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AXELAY

Axelay ist der Actionspaß in 3-D für Dein Super NES.

Ein furioses Weltraum-Spektakel mit Super-SciFi-Sound und genialer Grafik. Die 3-D-Orgie für Dein Super Nintendo Entertainment System. Ein gigantischer Kampf tobt um die Vorherrschaft in der Galaxie. Und Du bist mittendrin. Als Commander des Raumschiffs Axelay. Dein Ziel: Rette die Erde; bezwinge die galaktische Gefahr. Jetzt im Handel!

POWER PLAY 11/92
"... verdammt furiose 3-D-Levels, ...High-End-Knallerei" und "tolle Extras" mit "gigantischer Grafikpracht."
POWER PLAY

8-Megabit-Spiel
6 Level
1 Spieler

KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

PALCOM SOFTWARE

F&P 92/471 P2

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Spelljammer

Pirates of Realmspace

Wem ging es noch nicht so? Nach einer durchzechten Nacht wacht man in einer Kneipe unter dem Tisch auf und erinnert sich an fast nichts mehr. Außer - dem alten Segelschiff, das man gestern im Rausch gekauft hat, und das angeblich die Fähigkeit besitzt, durch das Weltall zu fliegen, der Besitzer müsse nur einen Zauberhelm aufsetzen

Eidechsen mit Ledenschurz sehen nicht vertrauenserweckend aus.

Da man gerade nichts besseres zu tun hat, heuert man sich eine mutige Crew an und macht die ersten Flugversuche mit dem neuen Schiff. Unglaublicherweise sind die Versuche mit Erfolg gekrönt und eröffnen dem Spieler eine Zukunft voller Reichtum und Abenteuer im Weltall, mit all den Möglichkeiten, die dieser leere Raum mit sich bringt. Ob man sich als Taxifahrer, Pirat, Händler oder Polizist betätigt, stets finden sich großzügige Geldgeber, die dem Spieler lukrative Aufträge anbieten und bei erfolgreichem Abschluß seinen Bekanntheitsgrad und damit seinen Preis erhöhen. Auf den acht Planeten des Sonnensystems Realmspace befinden sich etliche Häfen, in denen mit Waren und Informationen gehandelt wird - nach dem Entrichten der Steuern sollte man unbedingt die Kneipen aufsuchen, um neue Aufträge und die neuesten Gerüchte angeboten zu bekommen. Auch Schutz für Schiff und Mannschaft ist in den teils sehr düsteren Häfen erhältlich: Der Hafenseelsorger weiht (bei entsprechender Bezahlung) das Schiff einem der vielen Götter. Für weniger Gläubige gibt es aber auch handfestere Dinge zu kaufen. Beim Waffenschmied kann man alle erdenklichen Arten von Waffen kaufen und in den Werften kann die alte Galeone zum waffenstrotzenden Kampfmonster umgebaut werden. Daß dies durchaus sinnvoll ist, beweisen schon nach wenigen Flügen die zahlreichen Piraten und feindlichen Lebensformen, die den Realmspace bevölkern. Nicht immer gelingt ein Fluchtversuch, und da das Segelschiff nach leichter Beute aussieht, zeigen sich viele der skurril gestalteten Raumschiffe von ihrer unfreundlichen Seite. So sollte man sich schnell ein gewisses Ansehen und Achtung verschaffen, indem die Feinde abgewehrt und Aufträge zuverlässig erledigt werden - ein hohes Ansehen wird im Laufe des Spiels immer wichtiger. Reich und mächtig zu werden ist nicht der Sinn von Spelljammer. Mit dem Fortschreiten der Handlung und dem Anhäufen von meist in Kneipen erhaltenen Informationen erfährt man, daß man nicht zufällig in den Besitz des Schiffes gelangt ist. Das Sonnensystem ist wegen einer "grauenhaften Verschwörung" in großer Gefahr und die einzige Hoffnung auf eine Rettung liegt in den Händen des Spielers! Pirates of the Realmspace wird hauptsächlich mittels des AD&D-2-Systems gesteuert, aber auch Freunde einfacher Flugsimulatoren dürfen sich freuen, denn für die Bewegungen und Schlachten im Weltall wurde ein sehr dekorativer Flugteil eingebaut. Die Personenkämpfe beim Kapern von anderen Schiffen werden aus der von Ultima bekannten Vogelperspektive aus beeinflußt, lediglich die Icons wurden überarbeitet. Die Grafiken sind flüssig und selbst für ein Rollenspiel sehr phantasivoll, die Größe läßt aber doch zu wünschen übrig. Der Sound zeigt die Anstrengungen von SSI, der technischen Realisierung mehr Bedeutung beizumessen - eine einzige Melodie mit wenigen zusätzlichen Geräuschen ist aber noch nicht gerade herausragend. Zusammenfassend kann man für das Gemisch aus Pirates of the Carribbean, Elite und vielem mehr ein dickes Lob aussprechen. Für Fans nur eines einzigen Spielgenres ist Spelljammer sicherlich sehr gewöhnungsbedürftig, für flexible Spielernaturen aber eine interressante Neuerscheinung.

(hw)

Optionen in Hülle und Fülle stehen für den Spieler bereit.

Der Kampfmodus wird auch hier wie schon bekannt dargestellt.

PC unterstützt

Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

ROLLENSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller SSI
Preis ca. DM 90,-
Muster von Joysoft

Besonderheiten
- Elemente aus Weltraum und Handel
- benötigt 80386 mit min. 1MB RAM

65%

80%

75%

74%

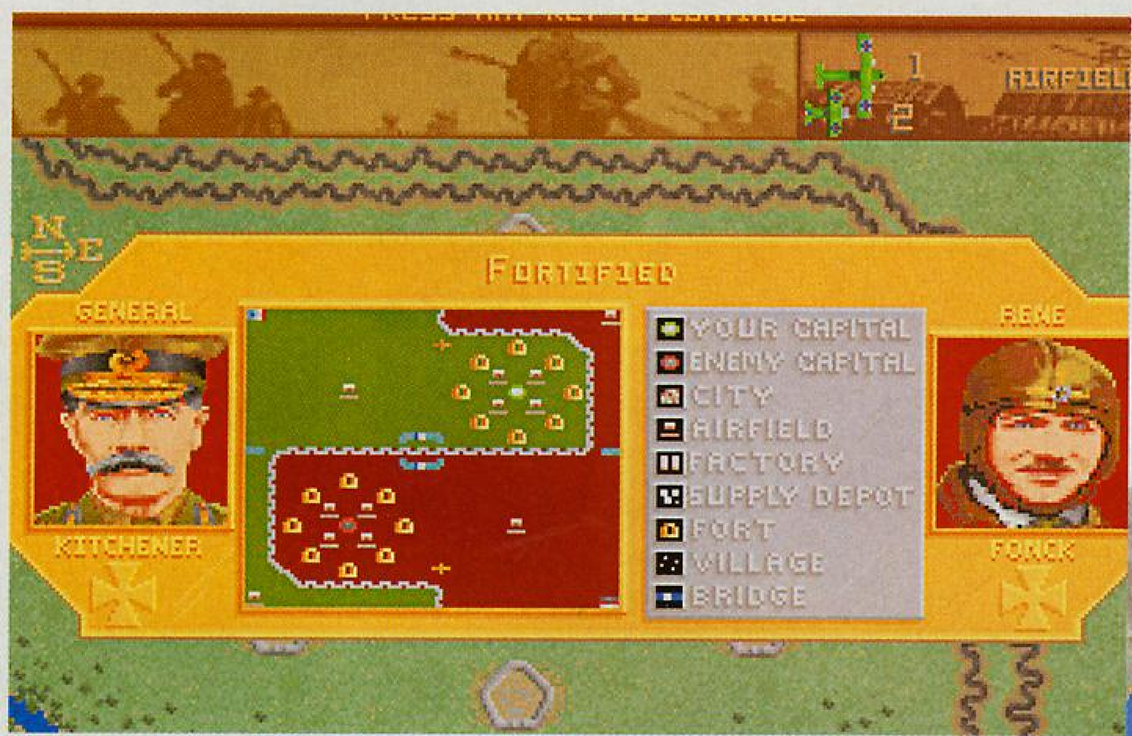
On final approach to
the United States
A320
A·I·R·B·U·S
Edition
USA
Lufthansa
entwickelt in Zusammenarbeit mit
Lufthansa und Deutsche Airbus

The Ancient Art of War in the Skies

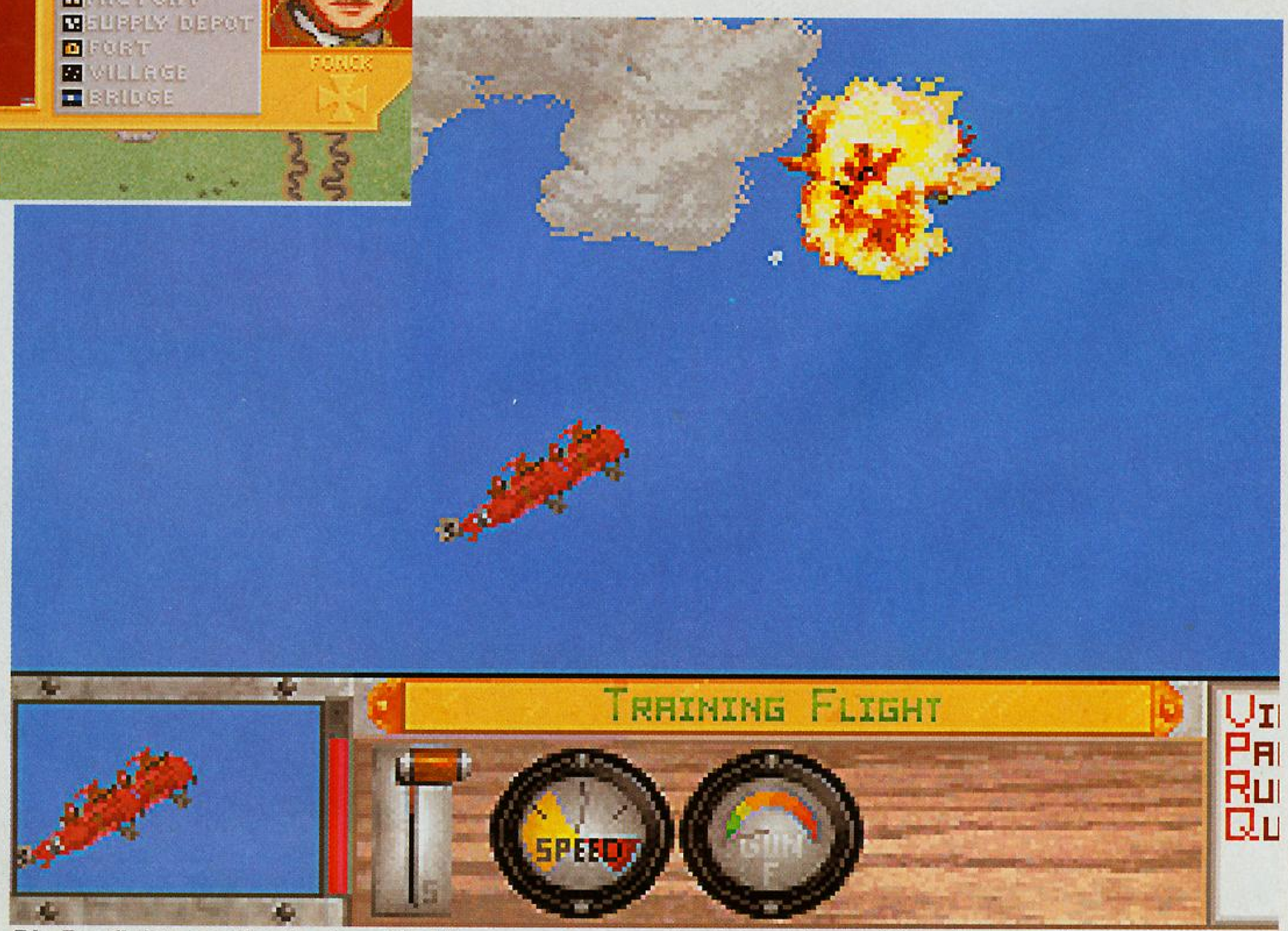
Vor nunmehr fast 2500 Jahren schrieb der chinesische Kriegsherr Sun Tzu sein erstes Buch über die Kunst des Krieges, ohne zu ahnen, daß sein Werk zum Bestseller unter den Befehlshabenden praktisch aller kriegsführenden Nationen werden sollte. Vor acht Jahren begann man bei Microprose mit der Versoftung von "The Ancient Art of War" und nach dem etwas weniger bekannten "The Ancient Art of War at Sea" folgt nun mit "The Ancient Art of War in the Skies" der dritte Teil der Serie.

In über fünfzig Szenarien könnt Ihr Eure strategische Begabung mit den Größen des ersten Weltkrieges messen. Dabei könnt Ihr separat entscheiden, welche historische Persönlichkeit die Boden- und wer die Luftstreitkräfte befehligen soll. Logischerweise ist dabei ein Rittmeister Manfred von Richthofen im Luftkampf wesentlich schwieriger zu besiegen als der etwas vertrottelte Franzose Lou P. de Loupe - wählt Eure Gegner also mit Bedacht! Sofern Ihr zum Kampf bereit seid, geht's sofort auf's Schlachtfeld, andernfalls habt Ihr vorher noch die Möglichkeit, ein wenig für die Actionsequenzen zu trainieren. Auf einer scrollbaren Übersichtskarte werden dann von Euch die spielentscheidenden Entscheidungen getroffen, welche Forts, Flugplätze oder Frontabschnitte Eure Flugzeuge bombardieren oder welche feindlichen Staffeln wo abgefangen werden sollen. Je nach Lust, Laune und Fingerfertigkeit könnt Ihr diese Parts dem Rechner überlassen oder selber Hand anlegen und versuchen, den Roten Baron vom Himmel zu pusten. Für die Luftkämpfe hat man sich dabei bei Microprose eine etwas ungewöhnliche und seltsame Perspektive ausgedacht: Eigene und gegnerische Flieger werden konsequent von der Seite gezeigt, so daß der gesamte Luftkampf in lediglich zwei Dimensionen ablaufen muß. Gesteuert wird Eure Sopwith Camel bzw. Euer Fokker Dreidecker dabei über den Zehnerblock, was sich zwar am Anfang als recht gewöhnungsbedürftig herausstellt, aber nach einiger Zeit dennoch in Fleisch und Blut übergeht. Noch ein Stück schwieriger zu meistern sind die Bombermissionen, bei denen die überflogene Landschaft in einem relativ kleinen Fenster unter Euch dahinzieht. Die

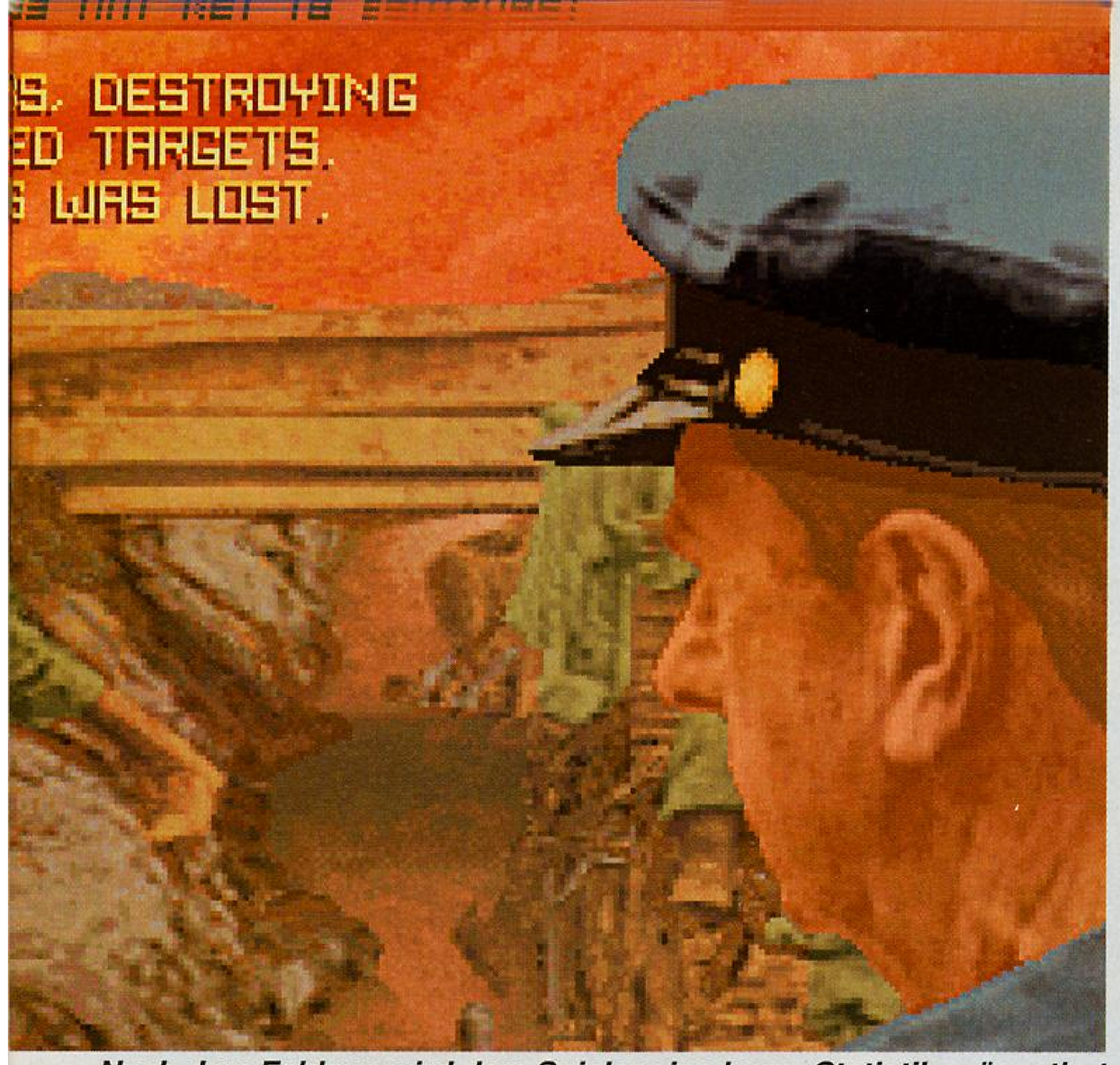
Die Übersichtskarte, zum Planen des nächsten Feldzuges.



Viele bekannte und interessante Strategen stehen als Gegner zur Auswahl.



Die Dogfights werden in einer für Microprose ungewöhnlichen Perspektive dargestellt.



Nach dem Feldzug wird dem Spieler eine kurze Statistik präsentiert.

gen hat man bei den Szenarien wirklich nicht gespart und liefert Euch sogar noch einen Campaign-Editor mit, in dem Ihr Euch nach Herzenslust Eure eigenen Schlachten zusammenstellen und anschließend spielen könnt. Die Steuerung erfolgt wiederum über die Zehnertastatur, wobei jetzt die Flugrichtung Eures Bombers bestimmt werden kann. Da Ihr aber keinen Einfluß auf Geschwindigkeit oder Flughöhe habt, wird das Timing beim Abwurf sehr kritisch und sollte zu Beginn getrost dem Computerpiloten überlassen werden. Diese Actionsequenzen können vor Beginn des Spieles ausgiebig trainiert werden, auch Duelle gegen die Fliegerasse von damals sind so möglich. Etwas zu bemängeln ist die für ein Strategiespiel zu geringe Spieltiefe. Da man letztendlich nur einen Einfluß auf die Bombardierungsziele hat, sind die möglichen Aktionen für meinen Geschmack zu beschränkt. Auch die Tatsache, daß auf jeder Seite lediglich ein Jäger- und ein Bombermodell zur Verfügung steht, ist der längerfristigen Motivation sicherlich nicht zuträglich. Dagegen Grafik von "The Ancient Art of War in the Skies" ist für ein Strategiespiel wirklich gut gelungen, bei den Actionsequenzen müssen leider einige Abstriche gemacht werden. Die gebotenen Soundeffekte und Musikstücke fügen sich sehr gut in das Geschehen ein, bei der Wahl der gegnerischen Kommandeure werden sogar einige bekannte Zitate der historischen Persönlichkeiten in glasklarer Sprachausgabe geboten. Alles in allem sicherlich kein schlechtes Programm, das jedoch weder den eingefleischten Strategiefreak noch den Actionspezialisten längere Zeit zufriedenstellen dürfte. *(mm)*

Nach dem Anwählen stellt sich der jeweilige Herr mittels eines Zitats vor.

PC unterstützt

Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

STRATEGIE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Microprose
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Englische Anleitung
- Sprachausgabe
- Campaign Editor

80%

65%

60%

66%

Für Euren GAME BOY
Für Euer Nintendo Entertainment System

TINY TOON Adventures

Top-Stars
gehören zum guten To(o)n

Im witzigen Jump 'n' Run mit Comic-Berühmtheiten aus der Pro 7 Fernsehserie. Buster Bunny™, Babs Bunny™, Schweinchen Hamton™ und Ente Plucky Duck™ treiben superstarke Späße in Deinem GAME BOY oder in Deiner NES-Konsole.

Experten sagen dazu:
"Gratulation an Konami..."
POWER PLAY 5/92: 80% Spielspaß
4 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

Tiny Toon..."die Creme de la Creme..."
VIDEO GAMES 7/92: 80% Spielspaß
1 Spieler · 6 Level · System: NES

KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß

NEU
KONAMI
TINY TOON Adventures
GAME BOY
KONAMI
TINY TOON Adventures
BABS' BIG BREAK

PALCOM SOFTWARE

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50
Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
F&P 92/353 P4

Unglaublich, in wieviel verschiedenen Versionen und unter welchen Namen das gute alte Tetris mittlerweile vermarktet wird. Dabei muß das "Abkupfern" der ursprünglichen Spielidee nicht unbedingt zu schlechten Resultaten führen. Zudem täte man den Jungs von Proline sicherlich Unrecht, würde man ihnen schlichten Ideenklau unterstellen.

Durch die zahlreichen Variationsmöglichkeiten, Spezialaufträge und Optionen präsentiert sich NYET III fast als eigenständiges Spiel, dessen Novitäten für langandauernde Motivation unter Freunden dieses Genres sorgen. Lassen wir jedoch die Tatsachen für sich sprechen: Es geht darum, in insgesamt 126 Runden, die in 7 Blöcke mit jeweils 18 Runden unterteilt sind, die altbekannten, unerbittlich herabfallenden Spielsteine richtig zu plazieren. Daß hierbei vor allem rasches Kombinationsvermögen, Reaktionsschnelligkeit und räumliche Vorstellungskraft gefragt sind, versteht sich von selbst. Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Spiele nicht ins Unmögliche hochgeschraubt, so daß ein geübter Spieler die einzelnen Runden auch ohne die für verschiedene Boni erhältlichen Hilfsmittel schaffen kann. Jedes einzelne Spiel unterscheidet sich durch eingebaute Spielelemente von den anderen. Durch magische Zonen werden herabfallende Steine umgewandelt, durch eine Hebebühne wird der Boden nach oben verschoben, in anderen Spielen treiben böswillige Geister ihr Unwesen, so daß man die Kontrolle über die Spielsteine verliert. Weitere "Gemeinheiten" sind die Stahlmine, die Schlange, Stahlsteine, verschiedene Barrieren, magische Zonen und so weiter. Die Liste ließe sich bis ins Unendliche weiterführen. Je nach Schwierigkeitsgrad erhält man beim erfolgreichen Absolvieren eines Spieles verschiedene Bonuspunkte und Geld, mit dem man Hilfsmittel zur Überwindung zukünftiger Aufgaben kaufen kann. In jedem Spielblock sind außerdem drei Spezialaufträge vorhanden, die nach der Lösung einer Gesamtreihe angeboten werden. Dabei müssen z. B. Diamanten eingesammelt oder bestimmte Figuren nachgebildet werden. Natürlich ist der jeweilige Spielstand speicherbar. Es können auch gleichzeitig zwei Spieler gegeneinander antreten. NYET III ist durchgehend mit unterschiedlicher, stimmungsvoller Musik untermalt (unter anderem mit der Titelmelodie aus Monty Python´s Flying Circus). Hat man eine Reihe voll, ertönt als Gag das laute Ploppen eines Sektkorkens, andererseits hört man bei einem eventuellen Versagen ein höhnisches Digi-Gelächter. Die Steine werden durch die Pfeiltasten des Keyboards bewegt, wobei man die Belegung selbst bestimmen kann. Alles in allem stellt NYET III ein unbestrittenes Highlight des Genres Denkspiel dar!

(mr)

PC unterstützt

Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☐	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☐
VGA	☑	Andere	☐

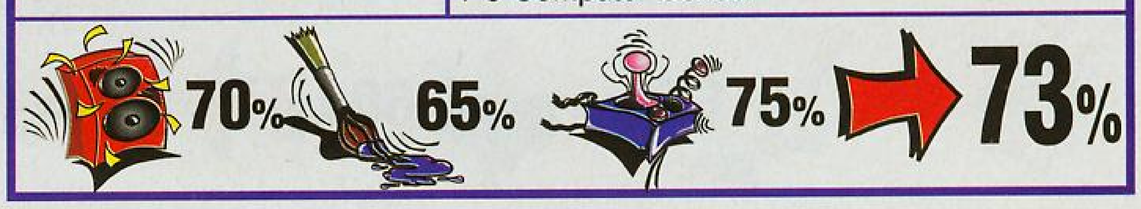
DENKSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller ProLine
Preis ca. DM 90,-

Muster von
PC Computer Center

Besonderheiten
- 2 Player
- VGA Karte erforderlich
- Festplatte erforderlich



W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Tel.: 02361/ 491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

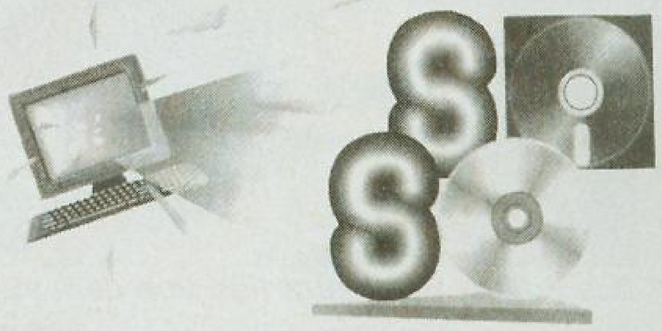
SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor. Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. MIETEN SIE MIT!

®

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich !
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.
Und dann neu und originalverpackt kaufen.
Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

***Einfache und günstige Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**

Bequemer gehts nicht!

AdLib GOLD 1000 High-End Soundkarte	399,--
Soundblaster PRO	299,--
ATI Stereo FX, Testsieger	279,--
Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB	499,--/ *29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/ *31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	799,--/ *32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/ *34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	222,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	248,--
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/ *33,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Sonderposten bis

DM 49,90

und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot !

W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2/
Eingang gegenüber
Wellenbad
Tel.: 02351/28847
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
Altenbergstr.30
Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203

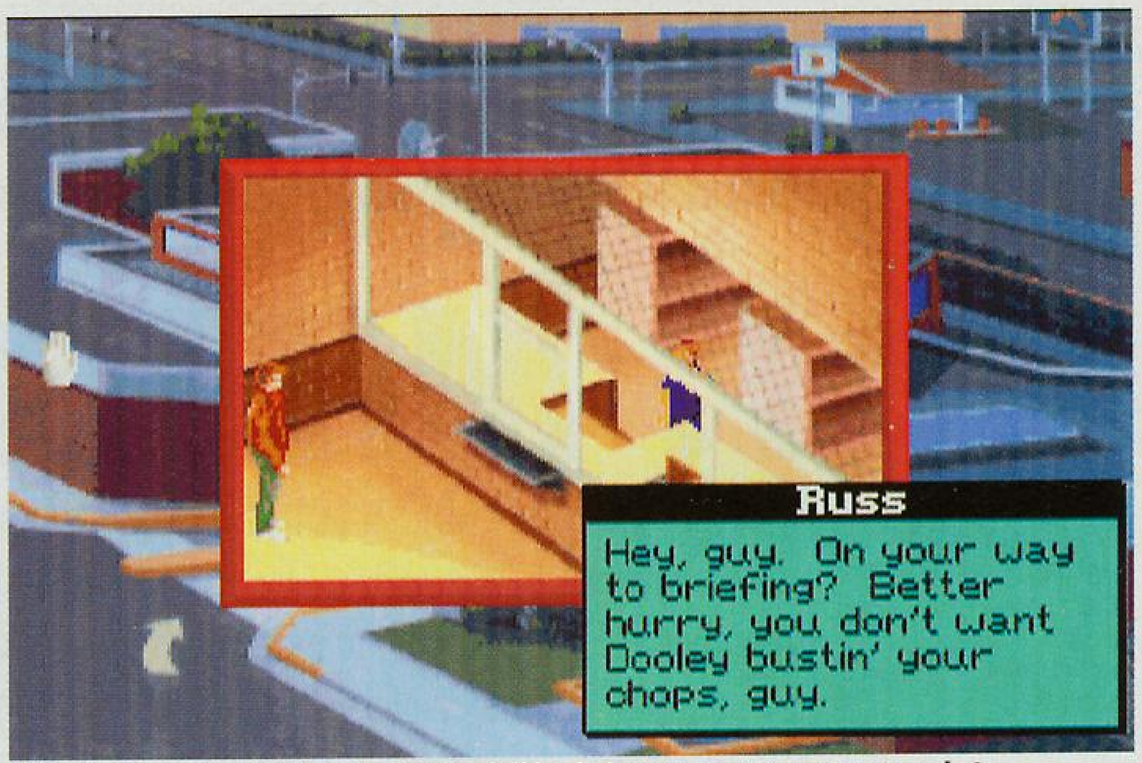
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2/
Im Bahnhof Possenhofen
Tel.: 08157/4088
W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8630 Coburg
Kasernenstr. 26
Tel.: 09561/63831

W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Das Polizei-Hauptquartier, von dem aus Eure Aktionen starten.

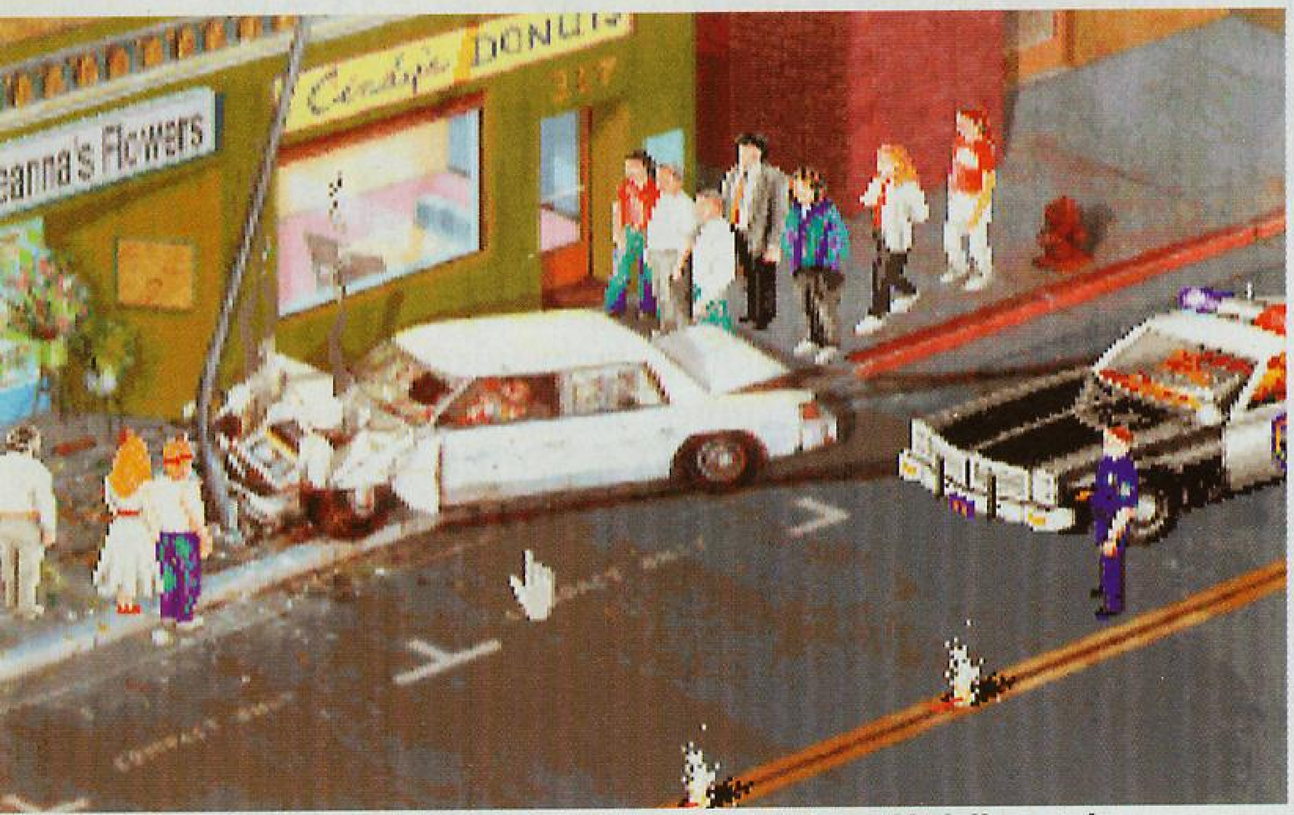


Die Kollegen erinnern einen hilfreich daran, was zu tun ist.

In Pursuit of the Death Angel

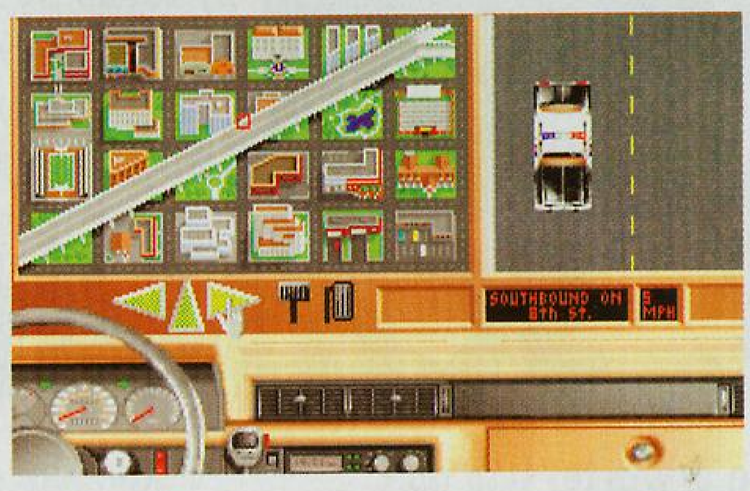
Police Quest 1

Fünf Jahre sind inzwischen ins Land gegangen, seit Sierra's Police Quest-Serie mit "In Pursuit of the Death Angel" ihr Debut lieferte. Daß mittlerweile bereits der dritte Teil der Reihe in den Regalen der Softwarehändler gelandet ist, hinderte Sierra offensichtlich nicht daran, den Urahnen noch einmal kräftig abzustauben, ihn in ein neues Gewand zu stecken und nochmals unters Volk zu streuen.



Der erste Job scheint nur ein simpler Auto-Unfall zu sein.

Ich muß zugeben, fünf Jahre sind eine sehr lange Zeit und ich konnte mich beim besten Willen nicht mehr daran erinnern, worum es damals eigentlich ging. Als ich dann aber die beigelegte Lytton Police-Department-Zeitung durchblätterte, dämmerte es mir langsam wieder: Als frischgebackener Polizist Sonny Bonds ging man damals auf die Jagd nach dem Drogenboß Jesse Baines, der dann im zweiten Teil wieder ausrückte und schließlich ein ziemlich unrühmliches Ende fand. Wie bereits gesagt, hat man bei Sierra dem Oldie ein ausgesprochen gründliches Facelifting verpasst, so daß man sich schwertut zu glauben, daß es wirklich noch das gleiche Programm ist. Angefangen bei der Grafik, die sich nun wirklich nicht mehr hinter den anderen Sierra-Produkten verstecken muß, bis hin zum enorm aufgebesserten Sound erfreut der neue Sierra-Standard das Spielergemüt. Selbstverständlich wurde auch das neue Spielerinterface integriert, damit Ihr Euch nicht länger mit der Tastatur herumquälen müßt. Wie inzwischen schon gewohnt, können nunmehr alle Aktionen via Maus getätigt werden - vom Ausfüllen eines "Knöllchens" wegen zu schnellem Fahrens, bis zur Fahrt im Streifenwagen durch Lytton, benötigt Ihr als angehende Supercops lediglich Euren kleinen elektronischen Nager unter der Hand. Natürlich hat dieser Augen- und Ohrenschmaus auch seinen Preis, was den benötigten Plattenplatz anbelangt: Gut sieben Megabyte verschlingen die neuen Grafiken und Sounds auf der Harddisk. Beim eigentlichen Spiel ist alles beim alten geblieben. Ihr beginnt also Euer Bildschirmleben als einfacher Streifenpolizist, wechselt dann zur Drogenfahndung und versucht dort, der örtlichen Drogenmafia einen Riegel vorzuschieben. Zwischendurch gibt es noch jede Menge Ärger mit Verkehrssündern, Motorradgangs und Bandenkriegen, so daß Euch so schnell nicht langweilig werden dürfte. Auch wenn Ihr Police Quest I bereits bei der ersten Veröffentlichung gespielt habt, solltet Ihr einmal einen Blick auf die VGA-Version werfen. Nach so langer Zeit habt Ihr höchstwahrscheinlich das ordnungsgemäße Verhalten als Cop schon wieder verlernt - also höchste Zeit für eine kleine Auffrischung! *(mm)*



Erstmal unter die Dusche und dann rein ins blaue Polizei-Kostüm.

PC unterstützt

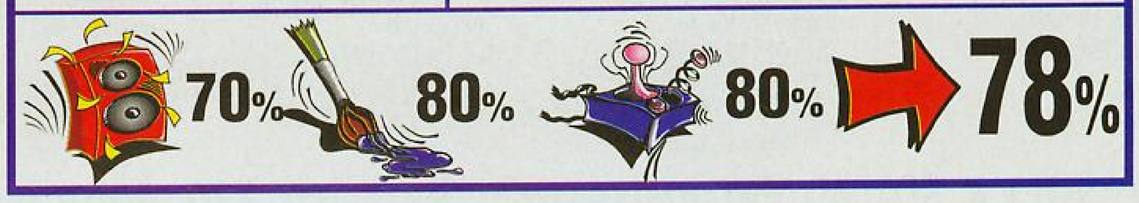
Joystick	✓	AdLib	✓
Maus	✓	Soundblaster	✓
Tastatur	✓	Roland	✓
VGA	✓	Andere	☐

ADVENTURE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Sierra
Preis ca. DM 100,-
Muster von PC Computercenter

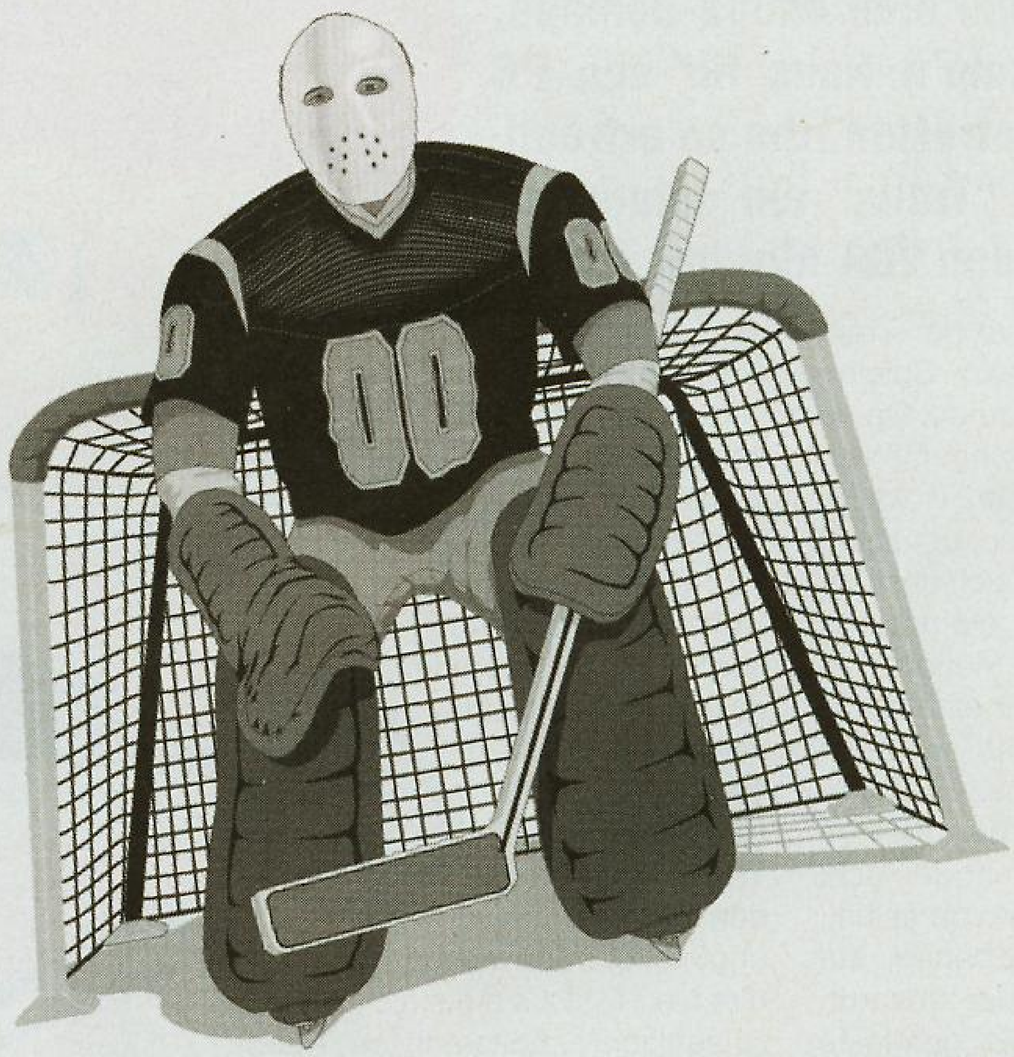
Besonderheiten
- 256 Farben
- VGA-Version des Klassikers



ER KOMMT...

EISHOCKEY-MANAGER

Für PC, AMIGA und ATARI ST



SPIELBARE DEMO-DISK
(AMIGA oder PC)
GEGEN 5,-DM
IN BAR ODER BRIEFMARKEN

AB 1. MÄRZ 1993 BEI:
SOFTWARE 2000
STICHWORT "DEMO EM"
Postfach 110
2420 EUTIN

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47

Trolls

Nach wie vor mehr eine Amiga-Domäne, sind Arcade Jump`n Runs für den PC eher selten anzutreffen. Um so erfreulicher, wenn mit "Trolls" ein gelungenes Spielchen über den VGA-Monitor scrollt.

Die gesamte Schar der Troll-Kids hat sich beim Spielen im Toyland verlaufen. Da es dort nicht ganz ungefährlich zugeht, sind sämtliche Trolls in großer Sorge. Einer der pumuckelartigen Gnome macht sich deshalb auf die Sohlen, um die kleinen Fratzen zurück zu Muttern zu holen. Ausgerüstet mit einem hilfreichen Jo-Jo, landet er auch schon im ersten Level. Daß ihm dort die Suche nach den Kleinen nämlich nicht allzu leicht gemacht wird, versteht sich fast von selbst. Dabei sind schräge Ebenen, auf denen er immer wieder abzurutschen droht, noch die geringste Schwierigkeit. Um zu verschiedenen Plattformen in schwindelerregenden Höhen zu gelangen, muß er mehr als einmal seine gesamte Sprungkraft einsetzen. Nur gut, daß er beim Zerplatzen von häufig anzutreffenden Luftballons Beschleunigungsstiefel und Sprungschuhe findet. Gemeinerweise kann es aber auch passieren, daß er stattdessen erst einmal mit einer äußerst behindernden Kette ausgestattet wird. Verschiedentlich vorkommende Bierhumpen dienen auch nicht gerade dazu sein Reaktionsvermögen zu steigern. Zu allem Übel muß unser Troll unbedingt den Kontakt zu in ungünstigen Momenten umherflitzenden Düsenjägern, Lokomotiven, Rennautos, aber auch auf den ersten Blick lustigen Raupen und Springbällen meiden, da ihm dadurch ein Leben abgezogen wird. Wie sollte es auch anders sein, findet er in den bereits oben erwähnten Ballons aber noch Hilfestellung in Form von Schutzschildern, Flügeln und Weckern, mit denen die Bösewichter "gefreezt" werden können.

Hat der Troll alle seine Kinder aus diesem Level eingesammelt, muß er Pegasus, das geflügelte Schweinchen treffen, welches den Zugang zu 31 weiteren lustigen, aber auch spannenden Levels öffnet. Außerdem verhelfen die "supercoolen weißen Hasen" zu weiteren Continues. Zudem findet man von Zeit zu Zeit Bonusgegenstände, welche den Highscore in die Höhe schnellen lassen. Man startet automatisch von dem Punkt, an dem man alle Leben verloren hat. Besonders erfreulich sind die großen, witzigen Sprites. Die musikalische Untermalung begleitet Dich durch das gesamte Spiel. Trolls wird mit dem Keyboard bzw. mit dem Joystick gesteuert. *(mr)*

Im Rummelplatz-Level gehts bergauf und bergab für unseren Troll.

Die Baby-Trolls warten sehnsüchtig auf ihre schnelle Rettung.

PC unterstützt

Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☐	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☐
VGA	☑	Andere	☐

JUMP ´N RUN

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Flair Software
Preis ca. DM 60,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Troll-Poster als Gimmick
- deutsche Anleitung

75%

70%

75%

74%

THE ISLAND OF DR. BRAIN

Wer sich vor den Computer setzt um zu spielen, der will meist entspannen und sich nicht noch mit lästigen Fragen herumquälen, die sein Gehirn und seine geistige Flexibilität testen. Manchmal wäre es aber sicher besser, sich diesen Anforderungen zu stellen und etwas für sich selbst zu tun.

In diesem Dschungel sind verschiedene Tiere versteckt.

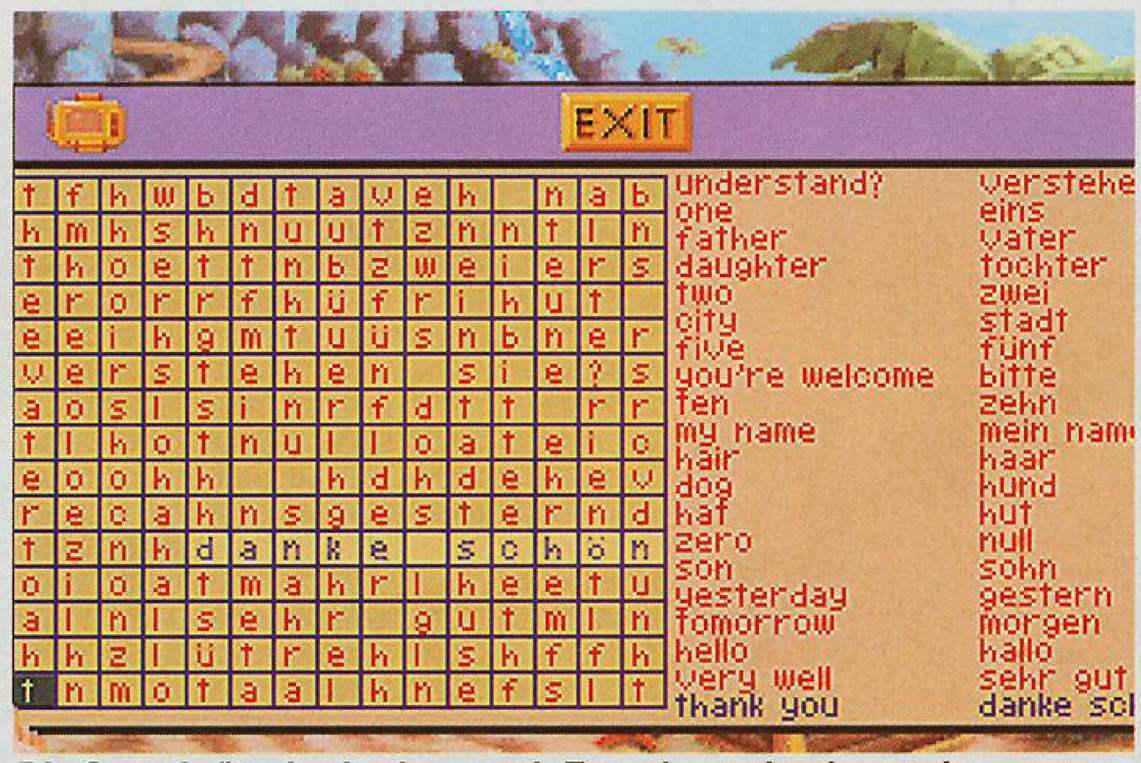
Das man beides auf durchaus vergnügliche Weise miteinander verbinden kann hat Sierra schon mit dem ersten Teil der Spiele um Dr. Brain bewiesen. Nachfolger ist nun das Game "Island of Dr. Brain", auch hier wurde die schon in dem ersten Teil der Serie begonnene Linie konsequent fortgeführt.

Spieloberfläche

Wie alle anderen Spiele von Sierra auch, erfolgt die Steuerung über verschiedene Icons aus einer Symbolleiste am oberen Bildschirmrand. Mit der linken Maustaste werden Aktionen ausgelöst, die rechte Maustaste wechselt zwischen den verschiedenen Icons.
In die schön gezeichneten und auch animierten Bilder hinein sind die Rätsel gestreut. Im Auftrag des Dr. Brain muß auf seiner Insel eine Batterie gefunden werden, die dringend für seine wissenschaftliche Arbeit benötigt wird.
Den wirklichen Nutzen erfährt der Spieler erst am Ende der Rätselei.

Spielverlauf

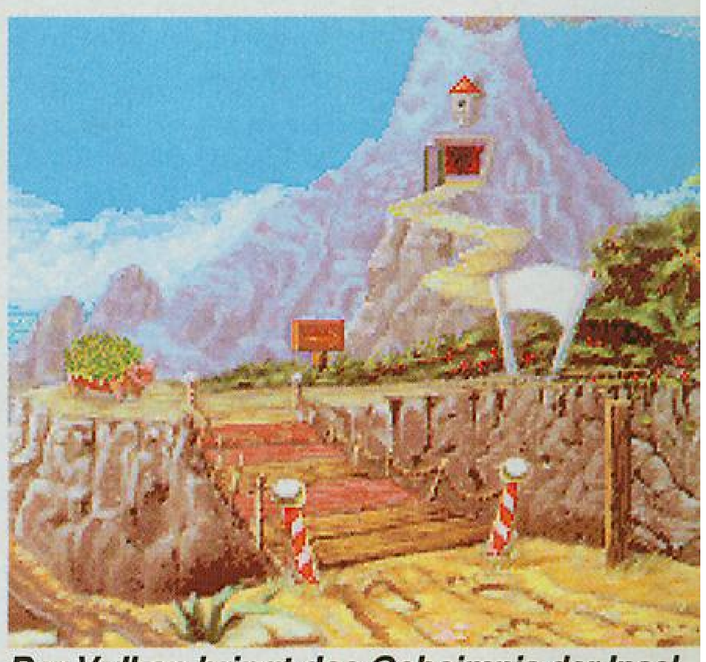
Die Rätsel entsprechen dabei den verschiedenen Umgebungen. So sollen im Botanischen Garten aus einem Dschungelbild verschiedene Tiere herausgefunden werden, im Krater des Vulkans ist dann Spektralanalyse angesagt. Wer in der Schule einigermaßen aufgepaßt hat und ein wenig in dem "EncycloAlmanacTionaryOgraphy" liest, der dem Spiel beiliegt, kann selbst im "Expert Mode" die Rätsel ziemlich leicht lösen. Zu jedem Rätsel gibt es eine ausführliche Beschreibung und Tips, die im Prinzip die Lösung schon vorgeben. Wenn ein Rätsel absolut unlösbar erscheint, kann Dr. Brain zur Hilfe gerufen werden. Der löst dann aber nicht das Rätsel, sondern gibt nur einige Tips, die dann meist zur Lösung des Problems führen. Die Rätsel sind so gestaltet, daß alle Antworten mit der Maus gegeben werden können. Bei Textfragen sind verschiedene Antworten wie bei einem Multiple-Choice-Test vorgegeben, mathematische Probleme sind so gestaltet, daß nur das Ergebnis zählt und nicht der Weg. Auch für Tüftler sind einige Rätsel eingestreut. Wer der Puzzleleidenschaft frönt, kann einige komplizierte Puzzles lösen und sich dann an der schönen Grafik freuen.



Die Sprachrätsel erfordern auch Fremdsprachenkenntnisse.

Grafik und Sound

Anscheinend hat es Sierra geschafft, die Probleme mit der Ansteuerung der Soundblasterkarten zu beseitigen. Was aus der Soundblaster Pro kommt ist glasklare Sprachausgabe und digitalisierter Sound. Dr Brain gibt seine Hilfestellungen sowohl akustisch als auch visuell. Die VGA Grafik glänzt mit 256 Farben bei 320x200 Punkten Auflösung. Die Bilder sind entsprechend schön gestaltet.



Der Vulkan bringt das Geheimnis der Insel.

Wertung

Aus pädagogischer Sicht ist diese spielerische Verbindung von Logiktest und Fragenkatalog besonders gut gelungen. Das spielerische Lernen ist etwas was in der Schule viel zu kurz kommt. Zwei Stunden mit diesem Spiel vor dem Computer sind wertvoller als ein monotoner Schultag voller Streß und Eintönigkeit. Die Zielgruppe der 12 bis 16 jährigen wird durch dieses Spiel angesprochen und zur spielerischen Lösung der Probleme angeregt. Sound und animierte Grafik sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt und der Spielspaß nicht verloren geht.

(mg)

PC unterstützt

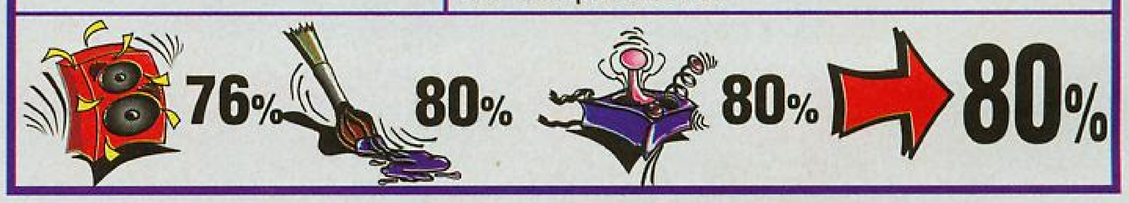
Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

DENKSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Sierra
Preis ca. DM 120,-
Muster von PC Computercenter

Besonderheiten
- Logiktrainer und Lernspiel eingebettet in tolles Spiel



Wer dachte, dem Thema Flugsimulationen sei ideenmäßig nichts mehr hinzuzufügen, der hat noch nicht Microprose's neuen "HARRIER Jump Jet" gesehen. Kein Hubschrauber und kein Flugzeug wurden hier simuliert, sondern die Mischung aus beidem, die GR7 der RAF, besser bekannt unter dem Namen "Harrier".

Senkrechtstarter können, wie der Name schon sagt, senkrecht starten (und natürlich auch landen). Dies verschafft ihnen gegenüber konventionellen Flugzeugen den Vorteil der Landebahnunabhängigkeit, d.h. sie können einsatzortnah, vergleichbar mit Hubschraubern, stationiert werden. Da jedoch bei einem Senkrechtstart kein Auftrieb durch die Flügel erzeugt wird, muß das Triebwerk diese Kraft mit aufbringen. Senkrechtstarter verfügen daher über eine hohe Schubkraft verbunden mit einem geringen Eigengewicht. Mit steigender Bewaffnung erhöht sich auch das Gewicht des Harriers, so daß ab einem bestimmten Punkt die Gewichtskraft größer ist als der Schub. Ab diesem Moment benötigt auch der Harrier eine Startbahn, die mit steigendem Gewicht immer länger wird. Ermöglicht wird dieses einmalige Flugverhalten durch verstellbare Düsen, welche den Schub stufenlos von senkrecht nach unten, bis gerade nach hinten richten können. Verwendet man diese Möglichkeit im konventionellen Flug, lassen sich Manöver fliegen, wie sie kein anderes Flugzeug kann.

Nach Überwindung der obligatorischen Code-Abfrage befindet man sich im Hauptmenü, dem Bereitschaftsraum. Hier kann man sich für sein Einsatzgebiet entscheiden. Zur Wahl stehen drei verschiedene Schauplätze: Hongkong 1996, Falklandinseln 1997 und Nordkap 1998. Die Szenarien sind, wie an den Jahreszahlen erkennbar, frei erfunden, wenngleich im Handbuch versucht wird, mit Zeitungsausschnitten die Konfliktsituationen zu beschreiben und damit Realitätsnähe zu vermitteln. Ansonsten bieten sie von der Handlung her wenig Neues. Wie sonst auch, steigt der Schwierigkeitsgrad von Auftrag zu Auftrag, die Zahl der Feinde wird immer höher, wie auch deren Treffsicherheit. Hat man letztendlich sein Einsatzgebiet gewählt, kann man im Briefing-Room den Einsatzbefehl einsehen, den Harrier mit Waffen bestücken und noch einen letzten Blick auf die Karte werfen. Wem dies alles zu kompliziert ist, der kann auch direkt vom Bereitschaftsraum mit der Quickstart-Option losfliegen. Doch dies ist man mittlerweile alles von Microprose gewohnt und wurde zudem von anderen Herstellern ausreichend kopiert. Es stellt sich also die Frage, was der folgende Einsatz zu bieten hat. Zunächst sollte sich jeder darüber im Klaren sein, daß man einen Harrier nicht sofort fliegen kann. Folglich kommt die Theorie vor der Praxis. In diesem Falle heißt das, zuerst das Handbuch zu lesen, welches vom Umfang her (fast 300 Seiten) dem Telefonbuch einer ausgewachsenen Kleinstadt gleicht. Danach sollte man sich mit einigen Flugstunden im Trainigsmodus die nötige Übung verschaffen, bis man die Theorie auch in die Praxis umsetzen kann. Vor allem die Fülle der Bedienelemente (beinahe jede Taste des Keyboards ist, größtenteils sogar doppelt, belegt) bringt Ungeübte am Anfang in arge Bedrängnis. Hat man dann einmal den Dreh heraus, ist alles weniger kompliziert, als es zunächst aussieht und es stellt sich bald ein realistisches Fluggefühl ein. In einem ausgezeichnet gelungenen (und zudem realitätsnahen) Cockpit sitzend, kann man nun seinen Einsatz beginnen. Die Landschaften wurden mit Microprose's neuem Gouraud-Grafiksystem generiert, was bedeutet, daß eine herkömmliche Polygongrafik mit schattierten Flächen bedeckt wurde. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, wird aber alle, die schon einmal Comanche geflogen sind, nicht vom Hocker reißen. Vor allem das Gefühl für die richtige Flughöhe,

RIER

Jump Jet

will sich nicht so richtig einstellen und der Blick auf den Höhenmesser bleibt unentbehrlich. Doch es gibt ja den Autopiloten, der besonders dem Anfänger die meisten Navigationsarbeiten abnimmt, so daß man sich auf die Bedienung der Waffensysteme konzentrieren kann. Dies ist auch notwendig, da man bei der Ausrüstung aus fast 30 verschiedenen Waffen wählen kann. Angefangen bei einfachen Kanonen, über Sidewinder, Mavericks, Hellfires, diversen Bomben, einem Aufklärungsaufbau und vielem mehr, wird alles geboten, was sich das Fliegerherz wünscht. Aber auch der Feind schläft nicht und versucht mit allen Mitteln, den Harrier vom Himmel zu holen. Um ihm dies nicht allzu einfach zu machen, sollte man rechtzeitig Düppel und Leuchtraketen abschießen. Hierbei hilft ein zuschaltbares Verteidigungssystem, welches diese Aufgabe übernimmt, wobei zu beachten ist, daß dies keinen todsicheren Schutz darstellt. Selbstverständlich bietet Harrier Jump Jet, wie alle Microprose Flugsimulationen, die Möglichkeit, das Cockpit, außer mit dem Schleudersitz, auch auf ungefährliche Weise zu verlassen und das eigene Flugzeug von unzähligen Außenansichten aus zu betrachten. Zwei Multifunktionsdisplays mit durchschaltbaren Features, wie Zielkameras, Bodenkarten, Waffenzuständen usw. runden in Verbindung mit einem Nachtsichtgerät das insgesamt positive Bild ab. Nach Abschluß des Einsatzes wird man mit einer Schlußsequenz belohnt, die dem Piloten die genommene Flugroute zeigt und mit kurzen Animationen die wichtigsten Ereignisse zusammenfaßt. Zweifellos ist Microprose mit Harrier Jump Jet ein großer Wurf gelungen, wenngleich sich die Grafik nicht mit Comanche-Maßstäben vergleichen läßt. Soundkartenbesitzer werden selbstverständlich auch bedacht, wobei hierfür nicht alle Möglichkeiten ausgenutzt wurden. Hervorzuheben ist das liebevoll gestaltete Handbuch, das zwar sehr lang, aber dafür sehr ausführlich geraten ist und keine Fragen offen läßt. Leider hat dies alles auch seinen Preis. Angefangen bei den 140 Märkern für das Programm sollte es auch mindestens ein 386er mit 33 MHz sein, damit ein hinreichend flüssiger Bildaufbau zustande kommt. Laut Packung genügt auch ein 286er mit 16 MHz, jedoch will hiermit kein vernünftiges Flugmanöver gelingen, ganz abgesehen von dem lähmenden Ansprechen der Tastatur. Merke: Je schneller der PC, desto besser Harrier Jump Jet.

(mat)

PC unterstützt

Joystick	☑	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Microprose
Preis ca. DM 140,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten
- neues Grafiksystem
- ausführl. Handbuch
- Festplatte erforderlich
- 386er empfohlen

80%

85%

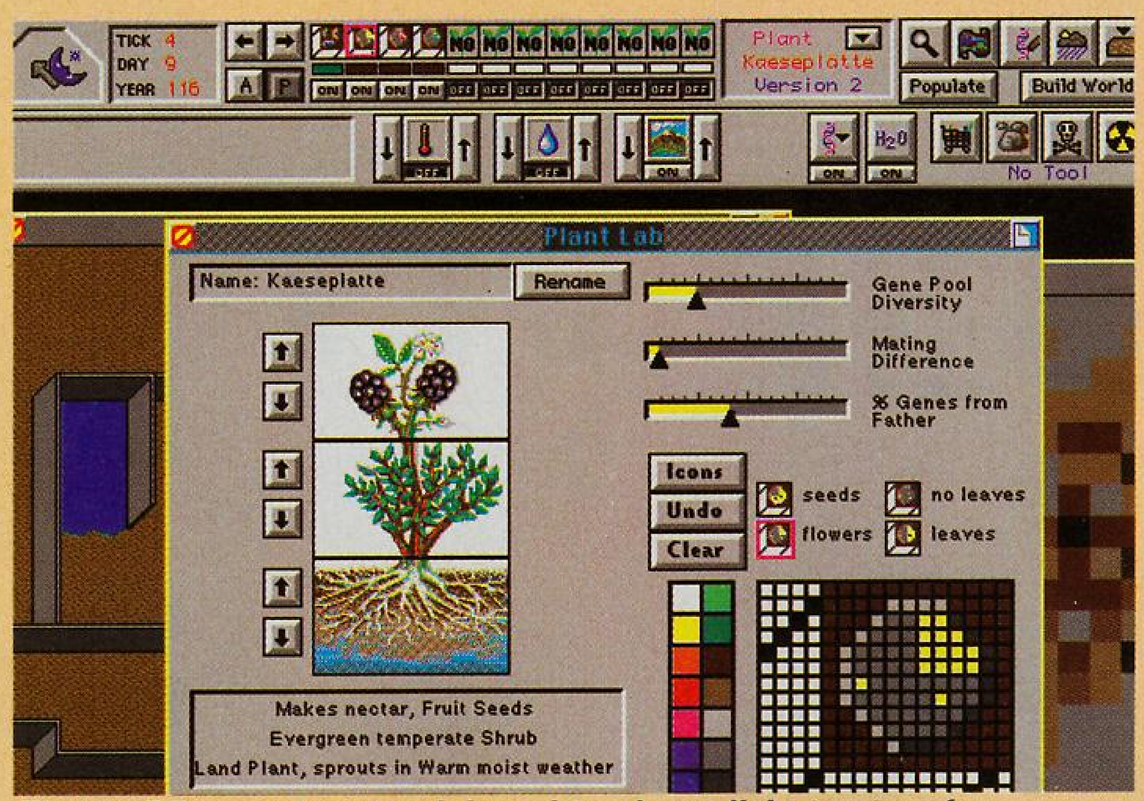
90%

84%

SimLife

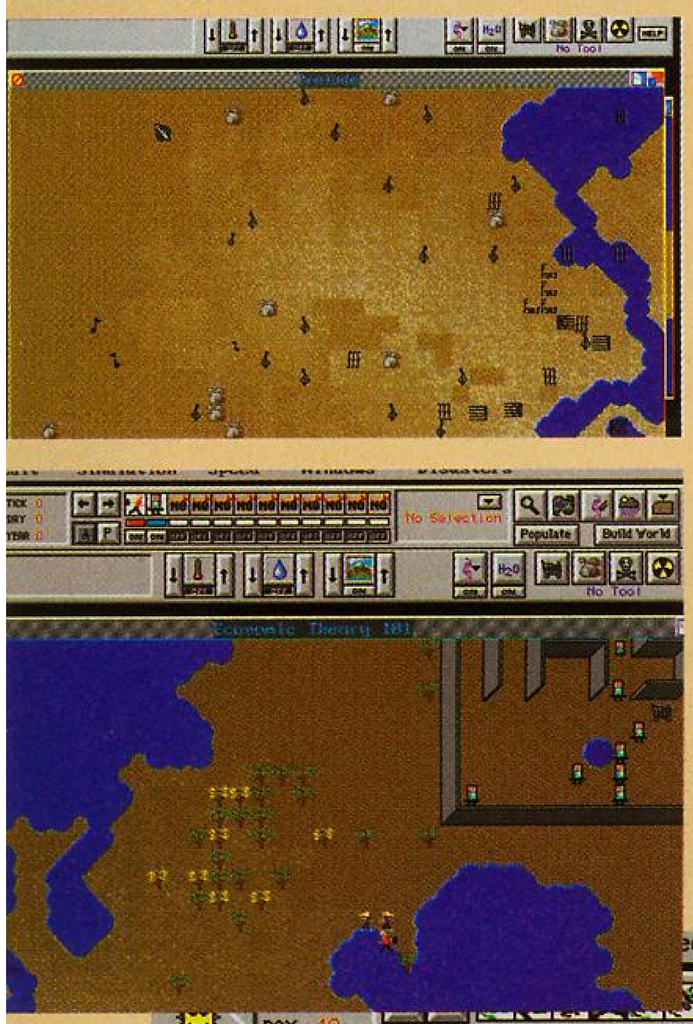
"Simulieren läßt sich grundsätzlich alles!" Nicht nur die Musterungsärzte der Bundeswehr verdanken dieser Tatsache ihr Einkommen - auch der Softwarehersteller Maxis aus dem schönen Kalifornien zieht daraus seit Jahren den Löwenanteil seiner Gewinne

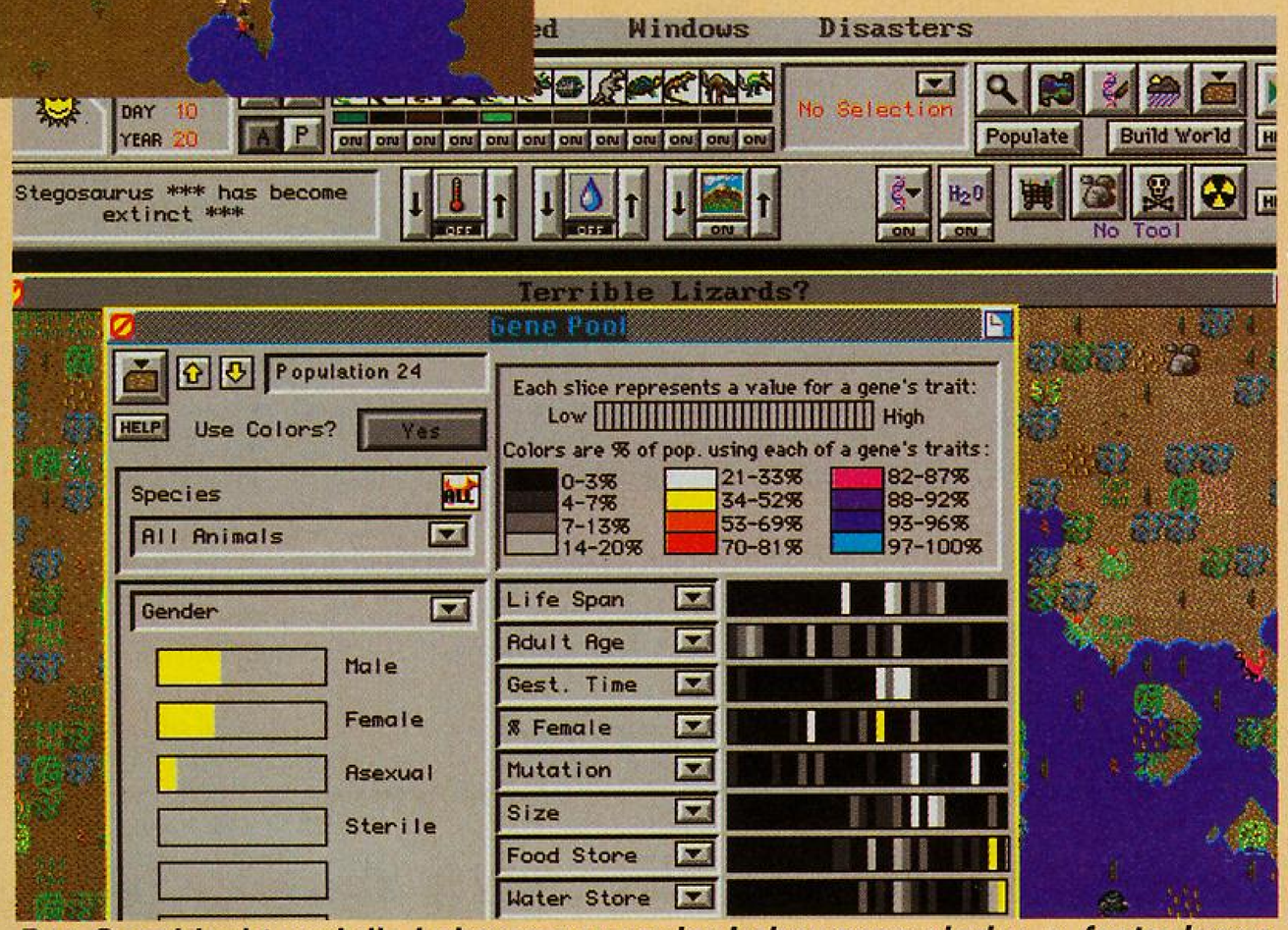
SimCity, die detailreiche Städtebau-Simulation - wer kennt sie nicht - war der Auftakt für die "Sim"-Reihe. SimEarth und SimAnt folgten, jetzt schließt sich SimLife an. Rahmen und Gegenstand aller "Sim-"-Programme war stets die Darstellung eines der Realität nachgebildeten Systeme. Der Spieler kann damit herum experimentieren, es erweitern, die äußeren Bedingungen und Einflüsse verändern, und beobachten, wie das simulierte System darauf reagiert. Während sich die drei ersten Teile noch stark unterschieden - einmal ging es um den Städtebau, einmal um die Erschaffung eines planetenweiten ökologischen Systems und einmal um das Lenken eines Ameisenstaates - fällt die Abgrenzung von SimLife zum bereits Dagewesenen ziemlich schwer. Ein Ökosystem aufzubauen, hatten wir das nicht schon einmal? Richtig, SimEarth bot auch das: Nachdem man die geologischen Grundlagen für den simulierten Planeten festgelegt hatte, konnte man fleißig an der Flora und Fauna basteln und letztendlich sogar intelligentes Leben hervorbringen, das den Planeten dann wieder zur unbewohnbaren Einöde verkommen ließ. Und SimLife? Ja, hier ist quasi nur ein Ausschnitt dieser Schöpfertätigkeit gefragt. Der Computer generiert ein rechteckiges Stück Land und man setzt nach Lust und Laune Pflanzen und Tiere darauf, und wartet ab, wie sich alles miteinander verträgt. SimLife geht vor allem auf die genetische Seite des Ganzen ein: Man kann auf den Satz von vorgefertigten Pflanzen und Tieren zurückgreifen - sehr viele sind es leider nicht - und an deren Genen herumspielen, oder sich eigene Spezies erschaffen und auf das Ökosystem loslassen. Die Parameter, anhand derer man das Erbgut seiner Lebewesen festlegen kann, sind zwar zahlreich, aber auch für Menschen ohne genbiologische Ausbildung trotzdem verständlich. Die über 30 verschiedenen Faktoren bestehen aus Eigenschaften wie "Fressverhalten", "Körpergröße", "Wasserverbrauch", "Verhalten während der Flucht" usw. Der anfangs recht seriöse und wissenschaftliche Eindruck den die Simulation erweckt, verfliegt leider schon nach kurzer Zeit, etwa wenn man feststellt, daß sich so unsinnige Geschöpfe wie fliegende Wale kreieren lassen. Was soll das? Eine Schlüsselfunktion im Gen-Mix nimmt eine Eigenschaft ein, die sich "Mutation Rate" nennt, denn der Hobbyforscher soll nicht einfach nur beobachten, wie sein System langsam wächst oder eingeht; vielmehr stehen die genetischen Anpassungsprozesse der einzelnen Lebewesen an das Gesamtsystem im Mittelpunkt. Mit Naturkatastrophen (Kometeneinschläge, Eiszeiten und Seuchen) und widrigen Klimabedingungen läßt sich die Schöpfung auf die Probe stellen: Werden die beobachteten Tier- oder Pflanzenrassen aussterben, oder bringt das Wunder der Gen-Mutation eine widerstandsfähigere Spezies hervor? Über die Mutationsfähigkeit eines Geschöpfes entscheidet dabei nicht allein seine genetische "Mutationsrate", auch die geologischen Voraussetzungen haben entsprechenden Einfluß auf die Evolution. Die "Mutationsfreundlichkeit" einer Welt wird bereits vor ihrem Erschaffen vom Spieler festgelegt. Neben vielen anderen physikalischen und klimatischen Bedingungen (sogar die Naturgesetze lassen sich modifizieren) läßt sich der Radioaktivitätsgrad der kleinen Welt erhöhen. Hohe Radioaktivität steht im Allgemeinen für besonders hohe Mutationsfreundlichkeit. SimLife verwaltet eine Rasse nicht etwa als Ganzes, sondern berechnet zyklisch die Lebensfunktionen jedes einzelnen Lebewesens. Was das bedeutet, wird dem Hobbyforscher unerfreulich schnell klar: Die Größe des simulierten Landstreifens ist im Vergleich zu SimEarth nicht gerade überwältigend. Selbst mit der Einstellung "Huge" (sehr große Welt) umfaßt das System nur einige Bildschirmseiten. Wenn sich zwei- oder dreitausend Pflanzen und einige hundert Tiere im System befinden, wird der Programmablauf außerdem so langsam, daß selbst auf einem 386er/33Mhz die praktische Unspielbarkeit eintritt - es gehört dann schon Glück dazu, wenn das völlig überlastete Rechnersystem eine Maus- oder Tastatureingabe überhaupt noch entgegennimmt. Unerfreulich äußert sich das auch beim Sichern des Spielstandes. Bei einer gut gefüllten "Huge"-Welt dauert die Prozedur eine viertel bis halbe Stunde. Der File, der dabei auf der Platte erzeugt wird, umfaßt dann eben auch vier oder fünf Megabyte.



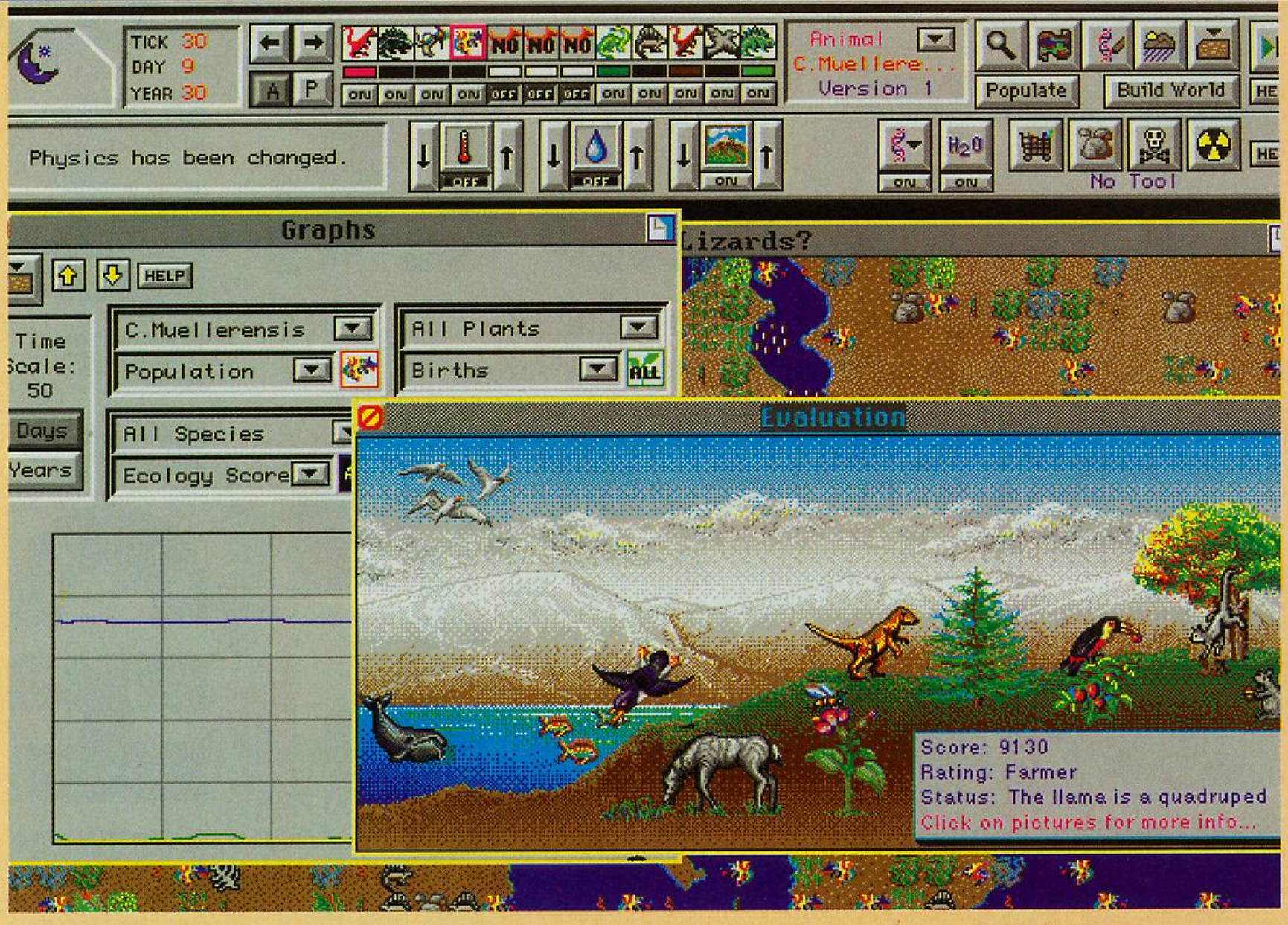
Eigene Pflanzen lassen sich recht unkompliziert entwerfen.

Hohe Komplexität zeichnet das Spiel aus, aber der Spielspaß leidet.





Das Geschlecht und die Lebensspanne der Lebewesen sind u. a. festzulegen.

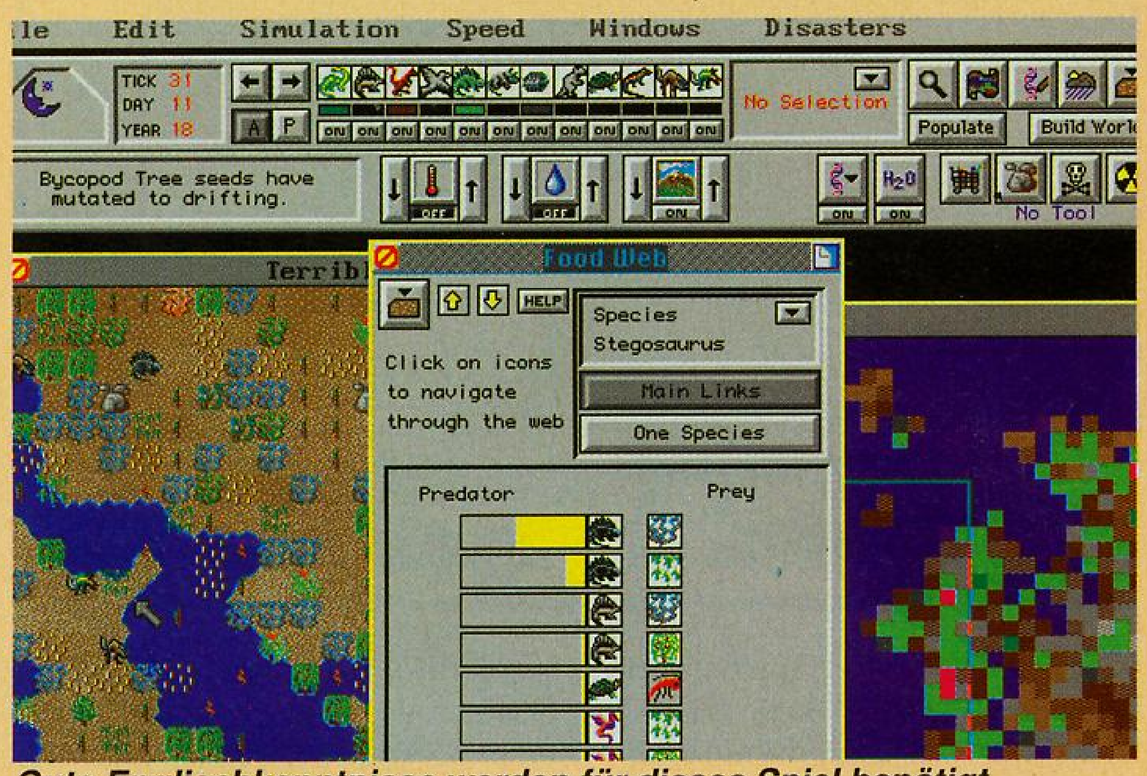


teilweise vor dem Monitor und versucht ständig, das Gebiet ins "Edit-Window" zu bekommen, auf dem gerade am meisten passiert; mehr als der Anblick von hin- und herzuckelnden kleinen Symbolen springt dabei allerdings nie raus.

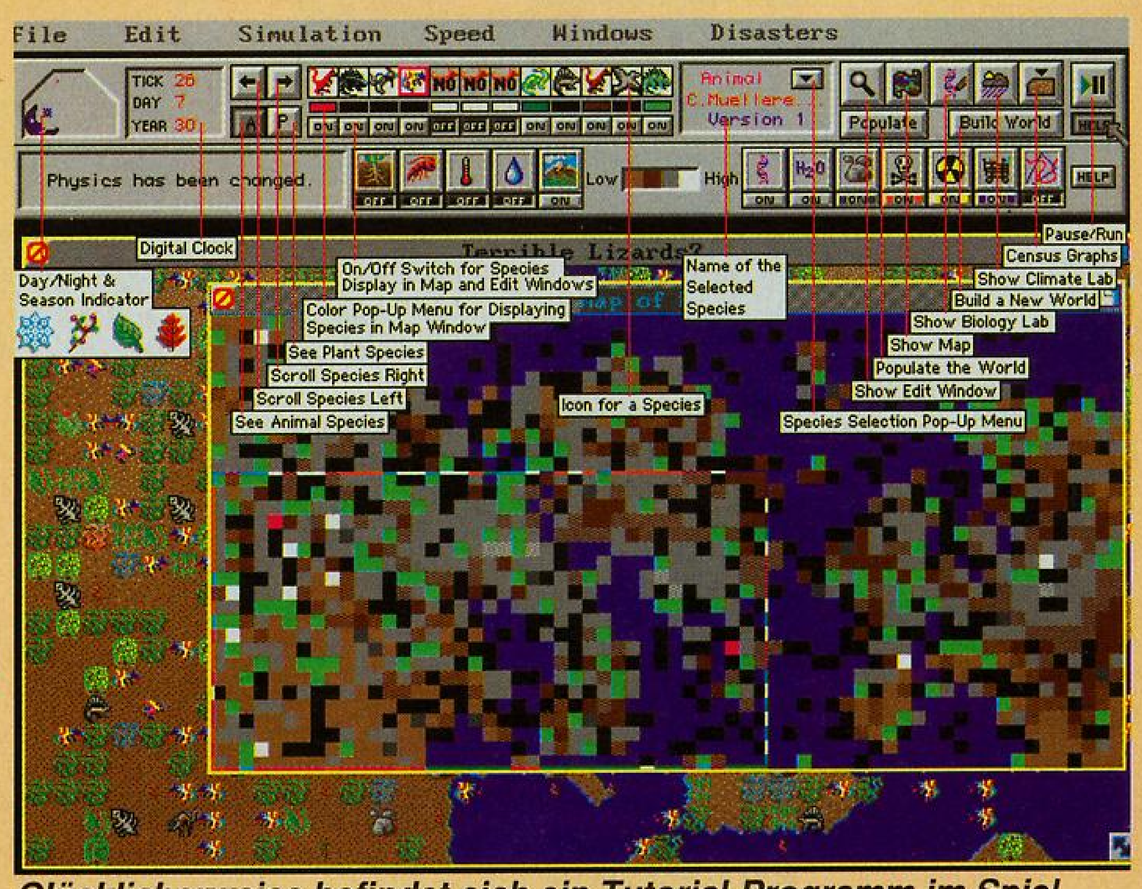
In grafischer Hinsicht ist SimLife zweifellos der Tiefpunkt der Sim-Reihe. Man sieht natürlich, daß wieder mit Fleiß gearbeitet wurde (3D-Schaltleisten, Diagramme usw. usw.), trotzdem ging das Ganze irgendwie in die Hose. Liegt es an den zu klein geratenen Sprites, die nicht animiert sind und nicht sanft über das Edit-Window scrollen wie in SimAnt, sondern bei jeder Bewegung um eine volle Spritelänge weiterspringen? Oder vielleicht daran, daß in der optionalen Super VGA-Darstellung keiner der vielen Schalter mehr erkennbar ist? Noch schlimmer steht es übrigens um den Sound bestellt. Etwas Schlimmeres habe

SimLife - ein Spiel für Monate?

Bei all der Komplexität wirkt das, was SimLife an effektivem Spielspaß bietet, doch etwas mager. Natürlich - im 200-seitigen Handbuch stellen die Designer mehrmals klar, daß es nicht um Sieg oder Niederlage geht, sondern um kreatives Experimentieren. Trotzdem fühlt man sich bei dem Spiel irgendwie vom Geschehen ausgeschlossen, der Spieler bleibt im Endeffekt immer nur Zuschauer. Im Gegensatz zu SimCity und SimAnt macht das Zuschauen hier aber nicht mal Spaß, denn Veränderungen der einzelnen Rassen führen nicht zu Veränderungen der grafischen Darstellung des Tieres bzw. der Pflanze. Ein Wal etwa, den man genetisch zum Vogel umgepolt hat, schaut danach genauso aus wie vorher, außer man ändert den zugehörigen



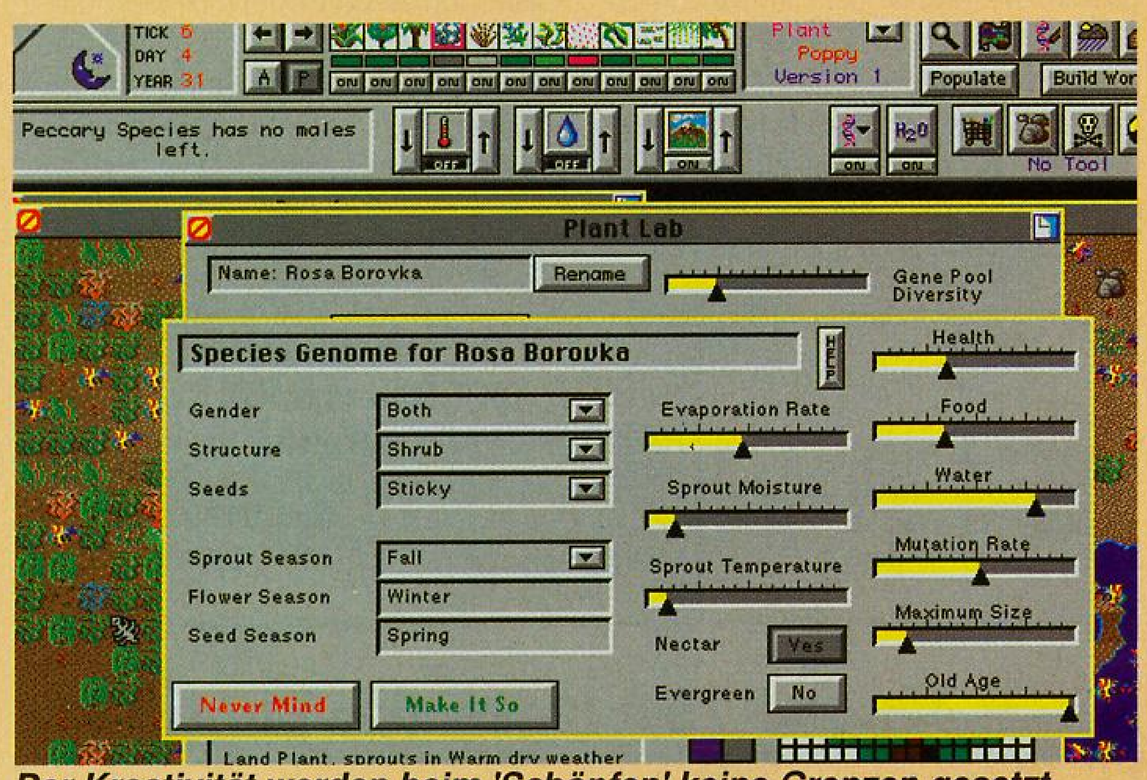
Gute Englischkenntnisse werden für dieses Spiel benötigt.



Glücklicherweise befindet sich ein Tutorial-Programm im Spiel.

Sprite mit dem vorhandenen Pixel-Editor (eine mühselige Arbeit). Einige witzige Spielvarianten, die als Beispielwelten beigefügt wurden, konnten uns ebenfalls nur kurzzeitig begeistern. Ein Beispiel: Es lassen sich pflanzenfressende Tiere kreieren, denen man ein menschliches Smilie-Gesicht als Sprite verpaßt. Dann erschafft man noch Pflanzen die als Dollarzeichen in der Landschaft stehen. Eine weitere Tierrasse - diesmal fleischfressend - in Form einer US-Flagge, stellt den Fiskus dar. Fertig ist die Wirtschaftssimulation. Lustig, nicht wahr? Gacker Gacker! Wie Apathisch hockt man ich selbst aus der internen PC-Hupe noch nicht gehört: Neben der, in unberechenbaren Abständen einsetzenden Musikbegleitung, besteht der Sound nämlich nur aus drei kurzen gesampelten Sequenzen. In aufdringlicher Lautstärke stöhnt bei jedem Paarungsakt zweier Tiere oder beim Tod eines Tieres ein absolut schleimiges "Ooooh!" bzw. "Ooooh-Laaa-Laaa!" aus den Lautsprecherboxen, was in Verbindung mit der Spielgeschwindigkeit "Very Fast" förmlich zum endlosen Paarungs-Rap ausarten kann. Was man sich dabei wohl gedacht hat?

(tb)



Der Kreativität werden beim 'Schöpfen' keine Grenzen gesetzt.

PC unterstützt

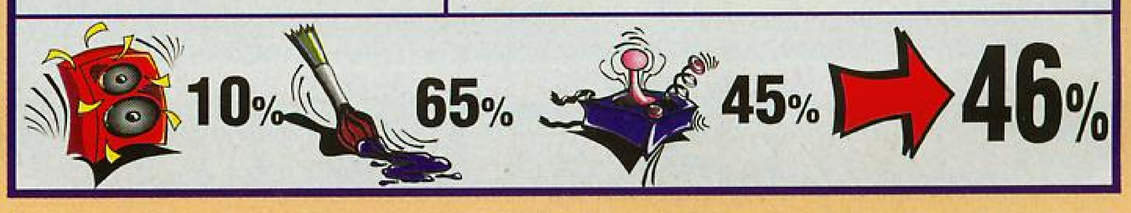
Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

SIMULATION

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Maxis
Preis ca. DM 120,-
Muster von Bomico

Besonderheiten
- 386er mit 2MB Ram benötigt
- Super VGA optional

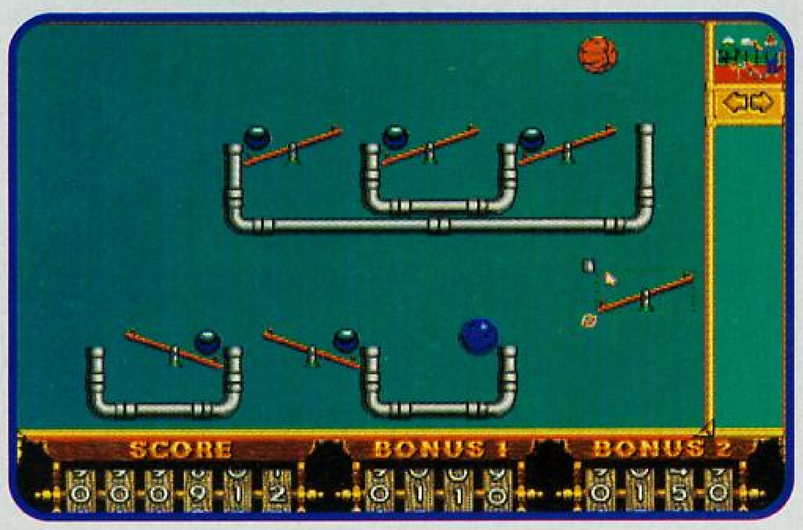


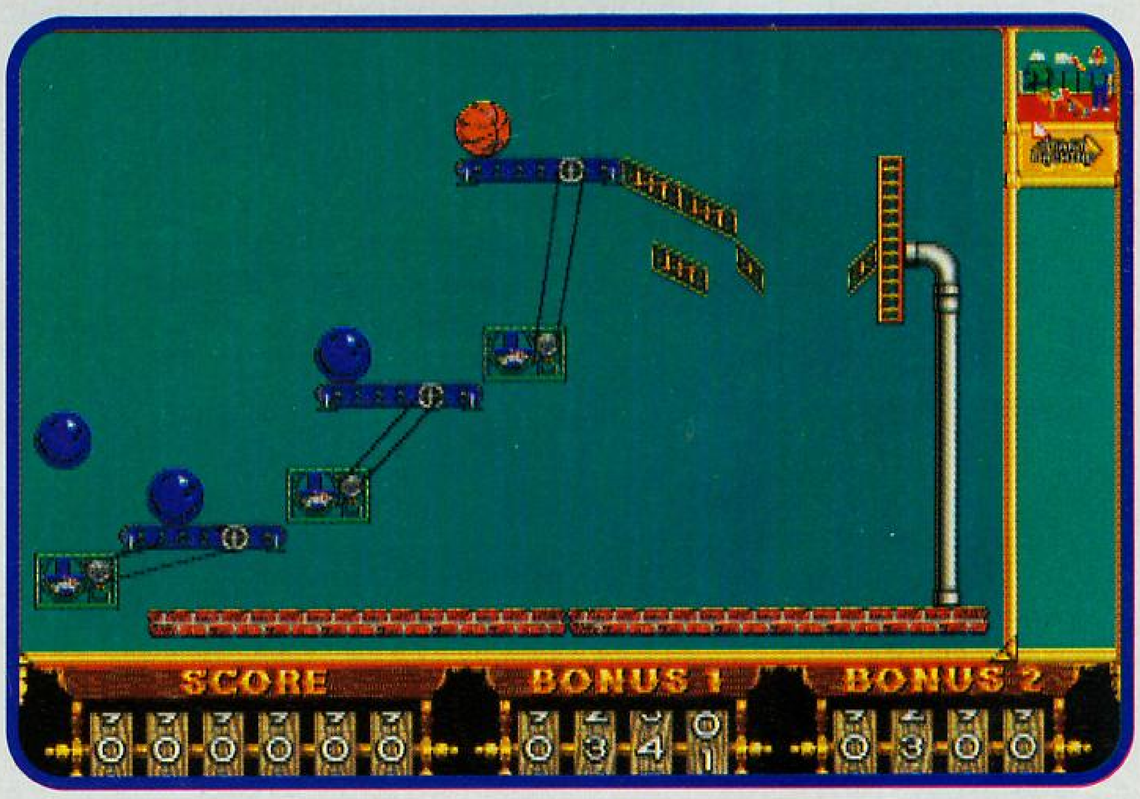
THE INCREDIBLE MACHINE

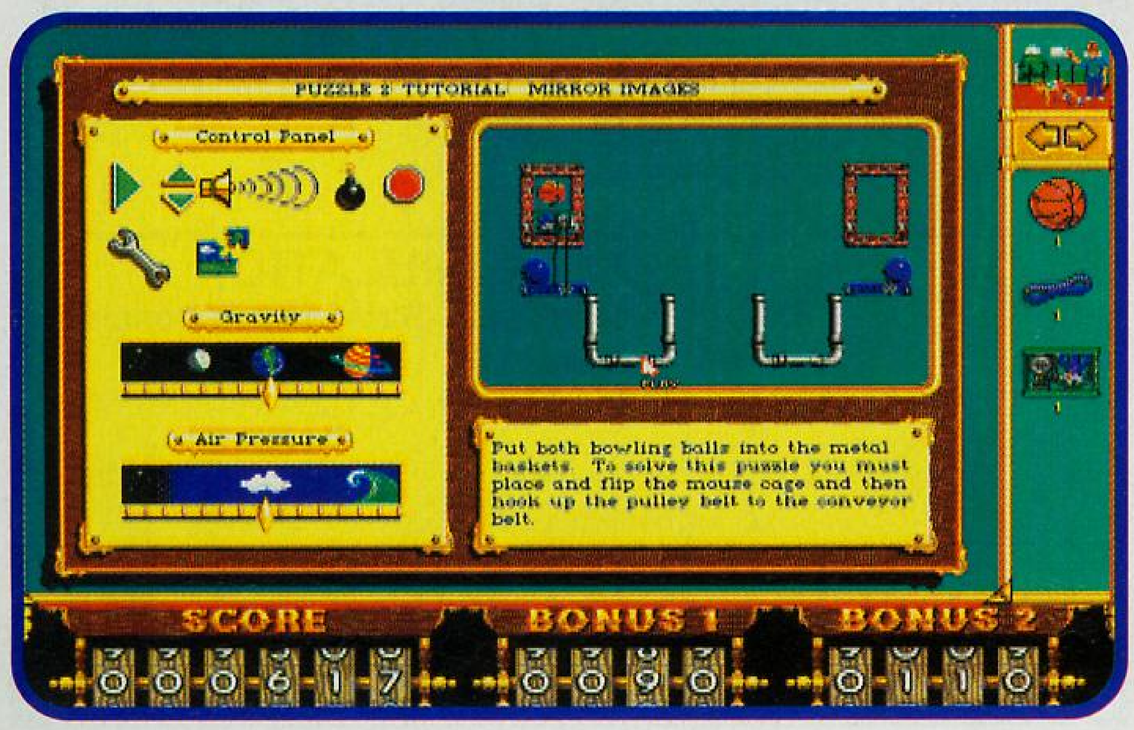
Wer von uns wollte nicht schon einmal seinen Erfindergeist walten lassen, um die unmöglichsten, verrücktesten Maschinen und Vorrichtungen zu konstruieren?

Mit Hilfe der Bauteile der Incredible Machine ist es nun möglich, die Gesetze der Schwerkraft und der Mechanik anzuwenden, um beispielsweise Katzen auf Mäusejagd zu schicken oder Luftballons steigen zu lassen. Dabei habt Ihr die Wahl, entweder die in diesem Programm enthaltenen 87 Puzzles zu lösen, indem Ihr fehlende Teile in bereits vorgefertigte Maschinen sinnvoll einsetzt oder aber in einem Free-Form-Modus eigene Mechanismen erfindet. Dazu stehen Euch diverse, teilanimierte Bauteile zur Verfügung, die je nach Belieben ausgewählt, plaziert, gedreht oder verlängert werden können. Es gibt unter anderem Laufräder, Treibriemen, Raketen, Mauersteine, Dynamos, Rohre, Bälle, Kugeln usw. Einen weitereren Anreiz bietet die Option, die Schwerkraft und den vorherrschenden Luftdruck zu verändern, um die Wirkung der von Euch konstruierten Maschine unter den entsprechend anderen Bedingungen zu beobachten. Je nach der Effektivität Eurer Konstruktion werden Punkte vergeben, die den Score mehr oder weniger beeinflußen. The Incredible Machine wird via Mausklick über verschiedene Icons gesteuert. Neben einer akkuraten Grafik wird Euch das Nachgrübeln durch eine ansprechende musikalische Untermalung erleichtert.

(mr)







PC unterstützt

Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

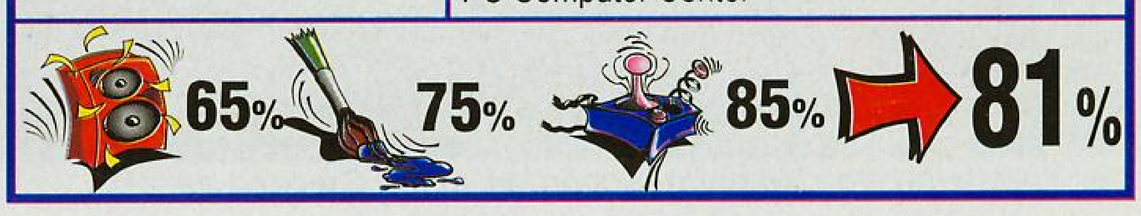
DENKSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Sierra
Preis ca. DM 120,-

Muster von
PC Computer Center

Besonderheiten
- kompl. in Englisch
- mind. 386er PC
- Maus erforderl.



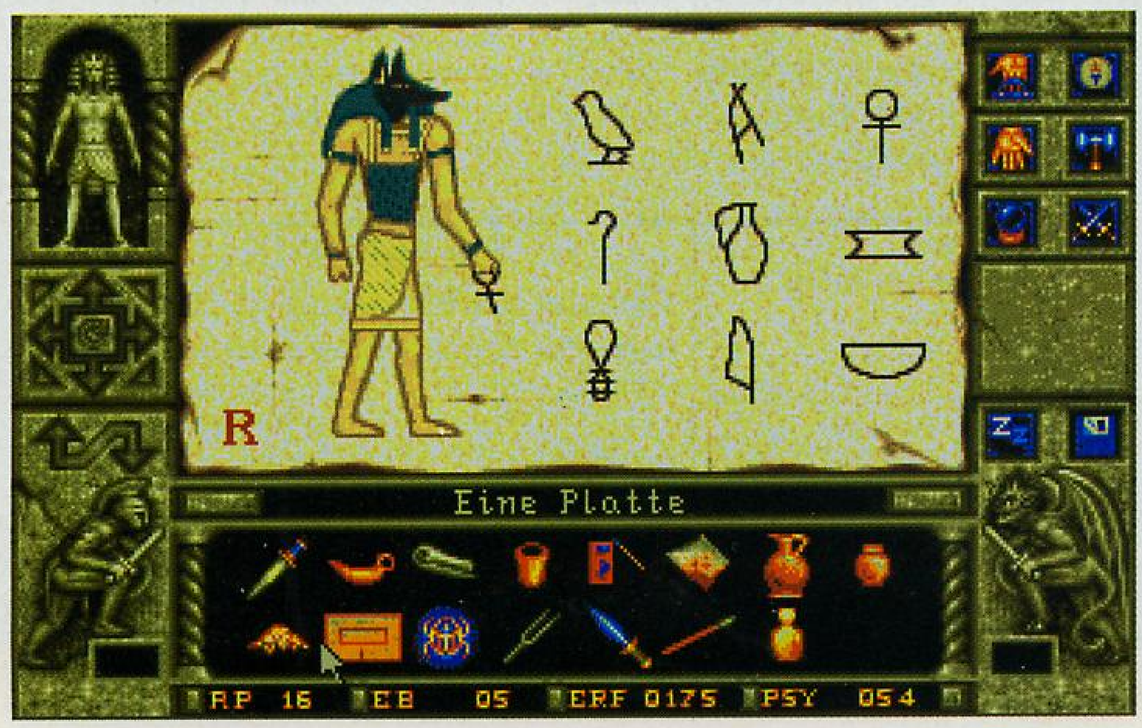
WAX WORKS

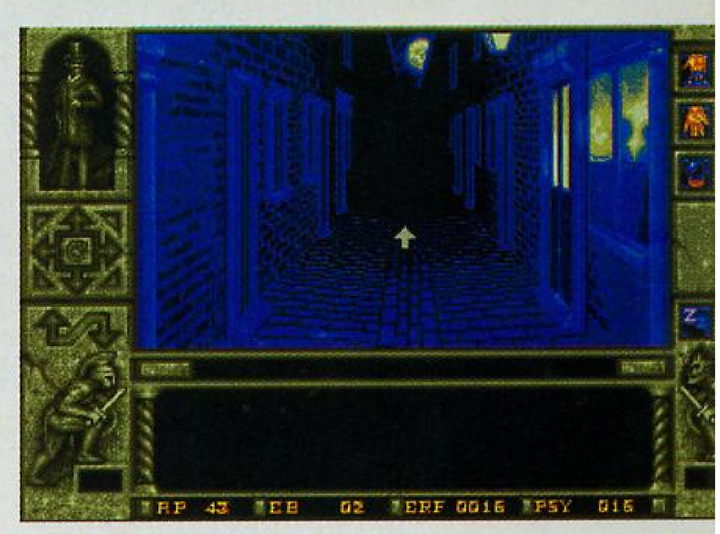
Seit vielen Jahren lastet ein Fluch auf deinem Zwillingsbruder Alex: Die Hexe Ixona hat ihn dazu verdammt, für sie die Weltherrschaft zu erringen. Seit einigen Monaten ist er verschollen und bereitet sich und seine bösen Krieger auf die Übernahme der Welt vor.

All dies erfährst du im letzten Brief deines Onkels, der ein skurriles Hobby hatte: In seinem Keller baute er vier historische Szenen aus Wachs auf, die den Schlüssel zur Aufhebung des Fluchs beinhalten, denn das Böse ist bereits überall in Zeit und Raum verteilt. Wagemutig wie du nun einmal bist, machst du dich sofort auf den Weg zu Onkel Boris' Haus und siehst den Gefahren der vier Abenteuer ins Auge. Im Ägypten der Pharaonen muß eine große Pyramide durchsucht werden, um eine wunderschöne Prinzessin zu befreien, was aber einige Wächter und eingebaute Fallen verhindern möchten. Im London des Jahres 1888 wird man irrtümlicherweise für Jack the Ripper gehalten und muß sich nicht nur vor dem Original, sondern auch vor der Polizei in acht nehmen, um dort ein Verbrechen zu verhindern. Sogar auf einem alten Friedhof muß man sich herumschlagen: Ein Geisterbeschwörer mit seiner "verfaulenden, hirnlosen Horde von Zombies" muß dort bezwungen werden. Zum Abschluß wartet noch eine menschenfressende Riesenpflanze auf ihr Ende - endlich sind die Mächte des Bösen zurückgedrängt und Alex wird von seinem Fluch befreit.

Das Spiel selbst hält bei weitem nicht, was Verpackung und Hintergrundgeschichte versprechen. Hat sich der Spieler für eine der vier Szenen entschieden, durchsucht er das entsprechende Labyrinth, bekämpft einige schwache Gegner, findet wenige Gegenstände und löst damit ein paar Puzzles. Die größte Herausforderung besteht im Zeichnen einer Landkarte, ohne die man in den stets gleich gezeichneten Gängen schnell die Orientierung verliert. Die Rätsel sind schnell gelöst und bereits nach kürzester Zeit hat man alle vorhandenen Bilder gesehen. Grafisch hat WaxWorks einiges zu bieten: Blut, Blut und Blut. Neben dem Lösen einiger weniger Puzzles ist das Kämpfen die einzige Abwechslung zum meist öden Erkunden der Labyrinthe. Nach der Auswahl einer der bisher gefundenen Waffen wird auf den Gegner eingedroschen - weitere Gestaltungsmöglichkeiten (wie z. B. Abwehren, Position verändern) gibt es nicht. Wird der meist blutverschmierte Gegner getroffen, spritzt weiteres Blut, ebenso bei Treffern auf den eigenen Körper - ein schwacher Versuch, über die Mängel des Spiels hinwegzutäuschen. Auch wer flüssige Bewegungen gewohnt ist, sieht sich hier durch die schwache Programmierleistung enttäuscht, wenige (zugegebenerweise hübsch gezeichnete) Standbilder lösen einander ab. Die Hintergrundmusik verdient ebenfalls keine Lorbeeren. Zwar gibt es zu jeder der vier Szenen eigene Musikstücke, doch liegt deren Qualität zwischen sehr durchschnittlich und sehr schlecht. Gesteuert werden die Tätigkeiten unseres Helden mit der Maus, was vor allem bei mehreren Handlungsmöglichkeiten zur Tortur wird, da diese mittels Klicken auf eine der sehr schmalen Tasten ausgewählt werden; eine Abweichung um nur wenige Pixel kann fatale Folgen haben. WaxWorks bietet einem nervenstarken Labyrinthforscher einige Abende Beschäftigung. Wer sich nicht zu diesem Personenkreis zählt, sollte sich keinesfalls von der vergleichsweise geschmackvollen Verpackung täuschen lassen.

(hw)





PC unterstützt

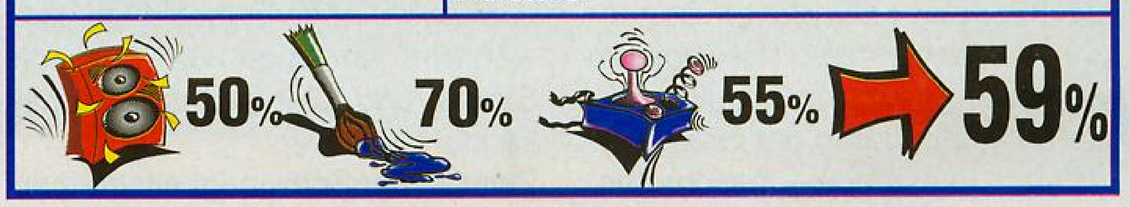
Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☐	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

ADVENTURE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Accolade
Preis ca. DM 90,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Horroradventure
- Spiel und Handbuch in Deutsch



MARIO IS MISSING

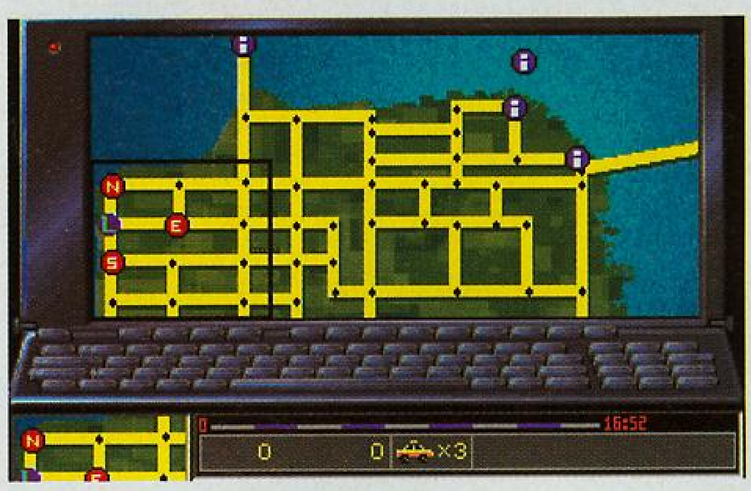
Computerkids haben viereckige Augen und kein Allgemeinwissen. Damit dies nicht immer stimmt, schicken die Mario Bros. die Jüngsten unter uns zu verschiedenen Städten dieser Welt.

Bowser schlägt wieder zu! Gemeinsam mit seinen bösen Schildkröten, den Koopas, möchte er den Südpol schmelzen, um die Erde zu überfluten. Um sich dazu eine ausreichende Anzahl an Haartrocknern kaufen zu können, schickt er die Koopas in alle Welt, die durch den Verkauf von gestohlenen Wahrzeichen und Kunstgegenständen genügend Geld beschaffen sollen. Mario und sein Bruder Luigi können dem natürlich nicht tatenlos zusehen. Sie kämpfen sich durch Eis und Schnee zu Bowsers Schloß auf dem Südpol. Mario schleicht sich hinein - und wird gefangen. Also begibt sich auch Luigi in das Schloß, um Mario zu finden. Doch durch die vielen Türen gelangt er nicht etwa in Räume des Schlosses, sondern in das

Zentrum vieler Städte, die auf der ganzen Welt verstreut liegen. Dort angelangt liegt es natürlich nahe, dem Unwesen der Koopas ein Ende zu bereiten. Luigi sucht mit Hilfe der Einwohner die Schildkröten, nimmt ihnen das Diebesgut ab und versucht, dieses wieder zurückzugeben. Doch das ist gar nicht so einfach. Um den Empfänger von den ernsten Absichten Luigis zu überzeugen, muß dieser einige Fragen über den gefundenen Gegenstand beantworten. Die nötigen Informationen konnte er sich vorher an einem der in der Stadt verteilten Infostände beschaffen.

Wurde der Prospekt gut durchgelesen, sind die Fragen leicht zu beantworten, der Gegenstand wird zurückgegeben und eine hohe Belohnung kann kassiert werden. Während dieser Suche hat der vom Spieler gesteuerte Luigi auch die Aufgabe, herauszufinden, in welcher Stadt er sich überhaupt befindet. Denn dann kann er den kleinen Drachen Yoshi herbeirufen, der ihm hilft, den Torwächter Pokey zu besiegen, der den Weg zurück ins Schloß verstellt. In insgesamt 19 verschiedenen Städten sind die jeweils drei bis fünf gestohlenen Gegenstände zurückzubringen - eine lange Reise also, während der man viel über die Städte und Gegenstände lernen kann.

Zwar ist der Schwierigkeitsgrad auf Altersstufen von sieben bis ca. zwanzig Jahre einstellbar, Unterschiede ließen sich aber nicht erkennen, so daß "Mario is missing" den jüngeren Spielern vorbehalten



bleibt. Grafisch ist das Spiel gut auf die angesprochene Altersgruppe abgestimmt. Neben den bunten, Nintendo-typischen Figuren, wie Luigi, Yoshi oder Bowser, sorgen auch die immer unterschiedlichen Straßenzüge für länger anhaltenden Spielspaß. Die Gestaltung der Gebäude ist ebenso wie die gut ins Ohr gehende Musik der jeweiligen Stadt angepaßt. Dies wirkt anfangs zwar noch amüsant, da die Melodie aber immer gleich bleibt, tritt bereits nach wenigen Runden der Das-habe-ich-doch-schon-einmal-gehört-Effekt ein: Langeweile breitet sich aus. Denn auch das Spiel selbst ist Runde für Runde immer wieder identisch. Ein mehrmaliges Koopa suchen - Gegenstand zurückbringen. Fragen beantworten in fast freier Reihenfolge sorgt auch bei den geduldigsten Kindern nicht gerade für Motivation. Da die meisten englischkundigen Spieler sowieso mindestens zehn bis elf Jahre alt sein dürften und an ein Spiel höhere Ansprüche stellen, ist "Mario is missing" eigentlich für keine Altersgruppe zu empfehlen. Mama und Papa sollten auf die deutsche Version warten, um gemeinsam mit dem Jüngsten die Welt zu erkunden.

(hw)

PC unterstützt

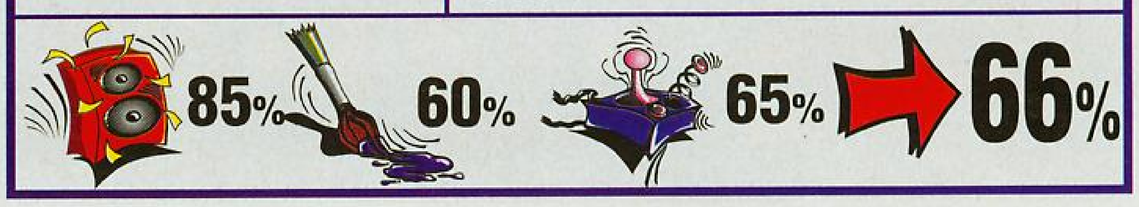
Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☑
VGA	☑	Andere	☐

DENKSPIEL

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

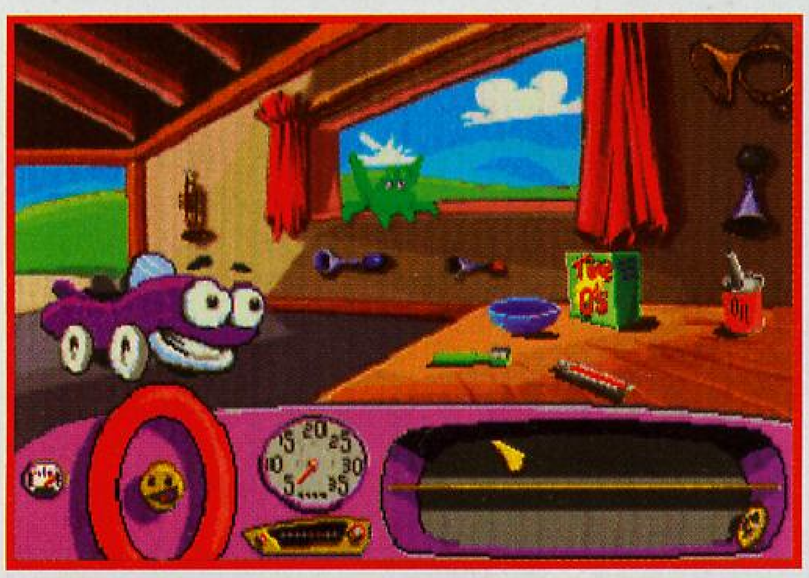
Hersteller Mindscape
Preis ca. DM 110,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- pädagogisches Spiel für Kinder ab sieben Jahren
- deutsches Handbuch



PUTT PUTT JOINS THE PARADE

Ich hatte das Vergnügen ein Spiel, welches für 3-7-jährige Kinder gemacht wurde, zu testen. Also schaltete ich mein "Kleinhirn" ab, zog mir kurze Hosen an und versuchte mich darauf zu konzentrieren, wie ein Kleinkind zu reagieren. Komisch, ich konnte keinen Unterschied feststellen.



Das Installieren konnte mir mein großer Bruder abnehmen und auch der Programmstart verlief so ohne Probleme. Voll vergnügt saß ich dann vor meinem "Babytower" und hatte die Maus fest in meinen unbeholfenen Händen. Ein lila Auto mit großen Augen schaute mich aus dem Monitor heraus an. Total beeindruckt von den bunten Bildern auf dem Schirm und der fantastischen digitalen Sprachausgabe bemerkte ich fast nicht, daß ich, obwohl mein Wortschatz bereits ca. 1.234 Wörter und Suchbegriffe aufweist, kein einziges Wort verstand. Meine Schwester behauptete das wäre Englisch, aber ich behaupte das ist eklich. Doch ich wollte meine ersten Schritte am Computer nicht so schnell beenden und konnte mich so wenigstens an witzigen Animationen, die man durch einfaches Anklicken der verschiedenen Objekte hervorruft, erfreuen. Leider blieb mir allerdings aufgrund meiner fehlenden Sprachkenntnisse die Aufgabe, die ich mit dem kleinen Auto zu erfüllen hatte, verborgen. Schwer enttäuscht widmete ich dann meine ganze Aufmerksamkeit dem Malbuch und den Wachsmalkreiden, die dem Spiel beigepackt waren. Damit läßt sich nämlich auf Dauer gesehen viel mehr anstellen. *(me)*

Eine Komplett-Wäsche gehört mit zu den Aufgaben, die der Spieler bei diesem Spiel zu lösen hat.

PC unterstützt

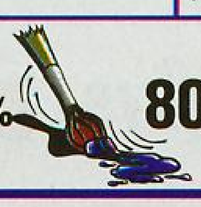
Joystick	☐	AdLib	☑
Maus	☑	Soundblaster	☑
Tastatur	☑	Roland	☐
VGA	☑	Andere	☐

ADVENTURE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Accolade
Preis ca. DM 100,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Malbuch und Stifte beigepackt
- nur in Englisch
- keine Anleitung

85%

80%

40%

61%

Wir vermieten und verkaufen zu Toppreisen die neuesten Computerspiele für alle gängigen Systeme!

Angebote

Soundblaster 2.5 nur	198,-
Soundblaster 4.0 nur	389,-
512 KB mit Uhr abschaltbar	59,-
2,3 MB mit Uhr abschaltbar	222,-
Ext. Laufwerk (Amiga)	139,-
PC Soundkarte (Sympony) mit und ohne Lautsprecher ab	129,-
Joystics in großer Auswahl ab	7,-
AMIGA-Reparaturen schnell und preisgünstig (Anfrage bei Ihrem Soft-Point -Partner)	
AMIGA-Komplett-Check	25,-

Sie finden uns in folgenden Städten:

3000 Hannover (Altstadt)
Klostergang 1
Tel.: 05 11 / 32 12 14

3200 Hildesheim
Kardinal-Bertram-Str. 32
Tel.: 0 51 21 / 3 56 86

3300 Braunschweig
Hagenmarkt 15-16
Tel.: 05 31 / 12 50 60

4600 Dortmund 1
Kaiserstr. 210
Tel.: 02 31 / 59 47 11

7070 Schwäbisch Gmünd
Hintere Schmiedgasse 25
Tel. 0 71 71 / 3 09 82

7100 Heilbronn
Obere Neckarstr. 8
Tel.: 0 71 31 / 96 36 90
Fax: 0 71 31 / 96 36 91

O-2000 Neubrandenburg
Woldegker Str. 32
Tel.: 0 51 21 / 13 04 62

O-9700 Auerbach
Breitscheidstr. 14
Tel.: 0 37 44 / 8 03 21

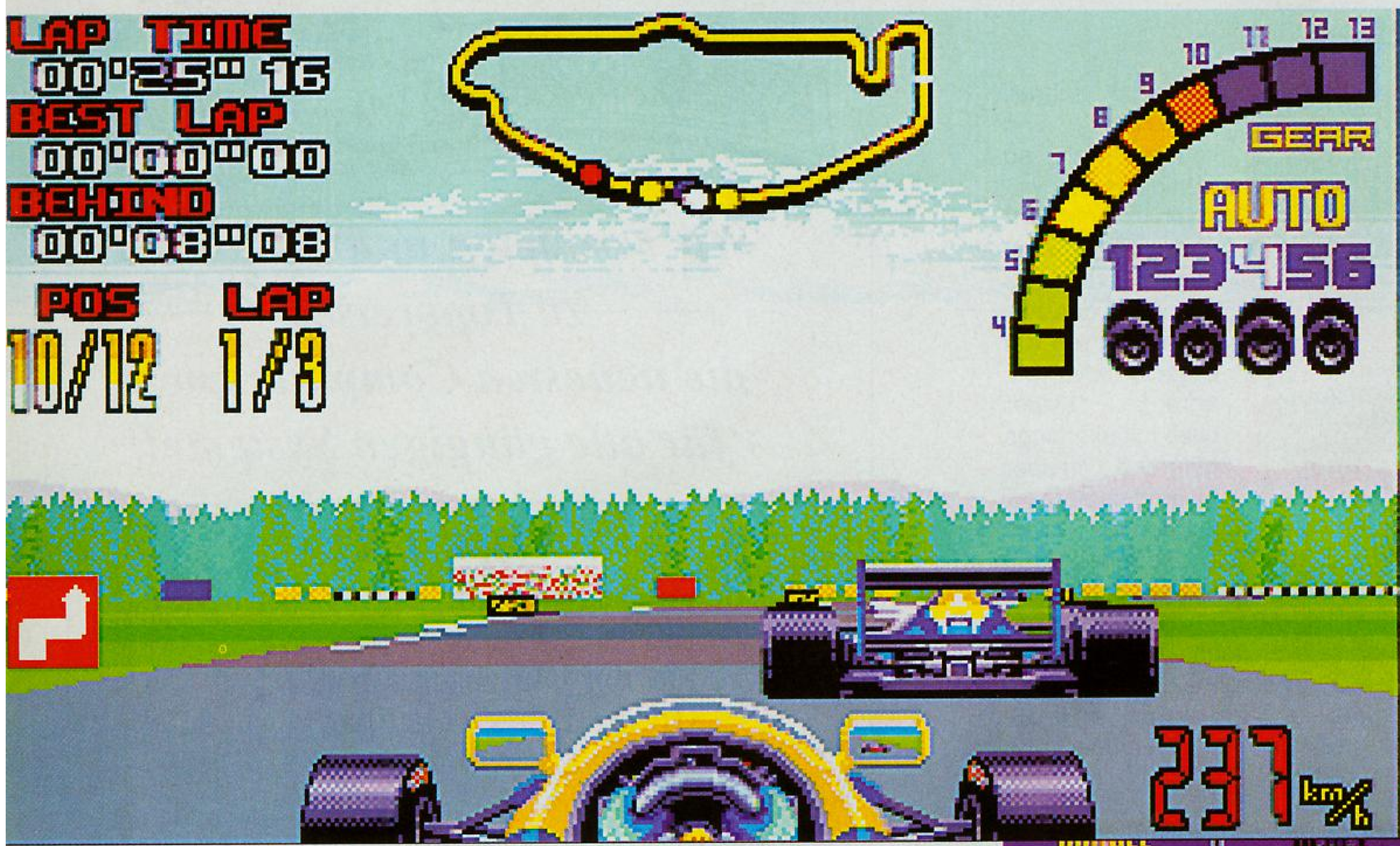
O-7500 Cottbus
Michael-Beystr. 4
Tel.: 03 55 / 72 27 22
oder 03 55 / 72 27 42

O-6060 Zella-Mehlis
Louis-Anschütz Str. 26
Tel.: 0 36 82 / 22 25

Wenn Sie auch eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen, fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:
Telefon-Hotline:
Tel.: 0 51 21 / 13 04 62 oder Fax: 0 51 21 / 13 04 64

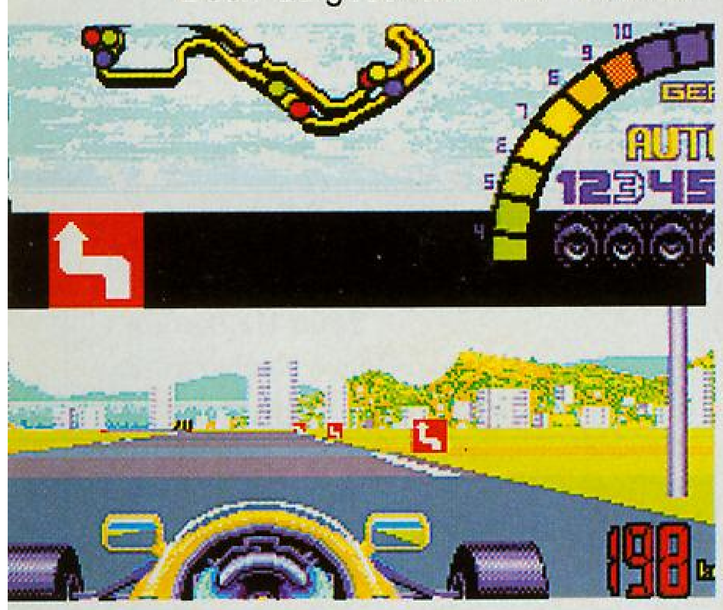
Nigel Mansell´s World Championships

Vom Rennexperten Gremlin versprach ich mir eigentlich Großartiges, noch dazu wenn sie wieder einmal ein Spiel mit dem Namen des aktuellen Formel 1-Weltmeisters herausbringen. Doch Nigel braucht anscheinend immer mehrere Anläufe.



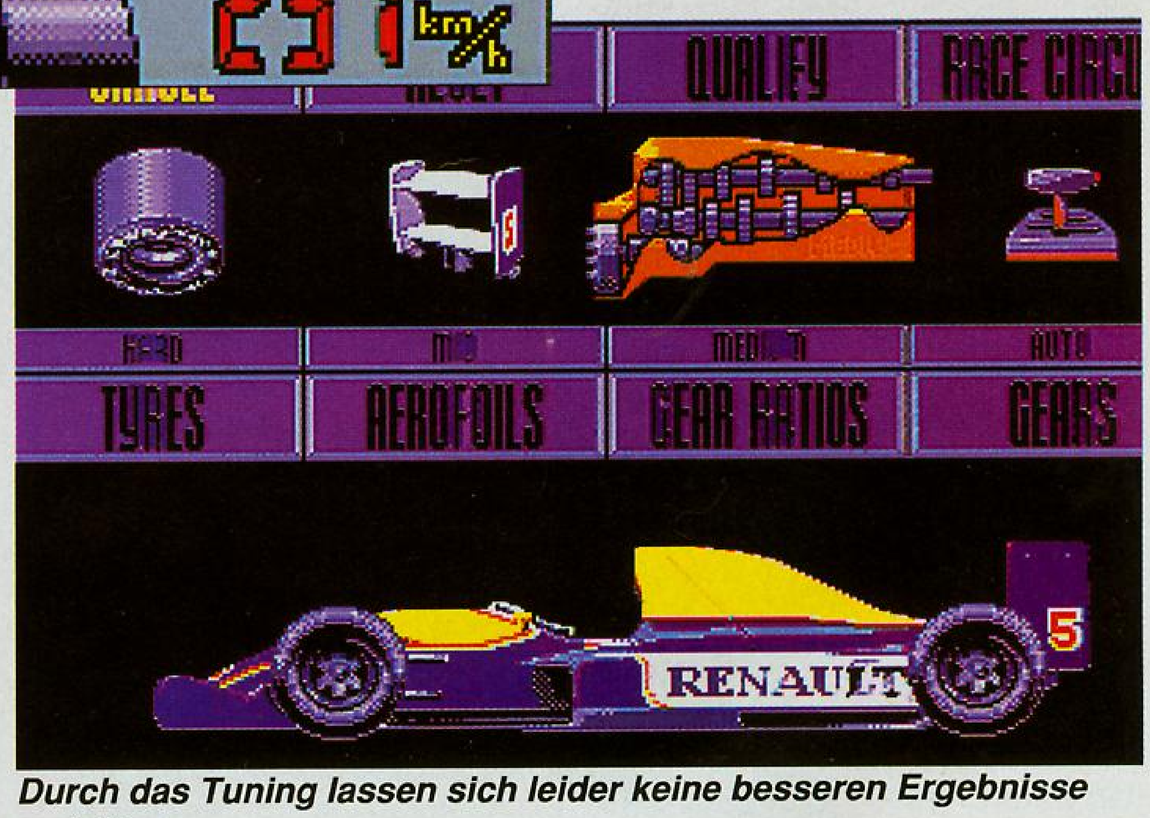
Alle notwendigen Informationen lassen sich am Screen ablesen und verhelfen dem Spieler zu einer besseren Orientierung.

Schon vor einigen Jahren erschien von dem gleichen Softwarehaus eine Rennsimulation unter gleichem Namen für den Schneider CPC. Die dürftige Qualität verhinderte anscheinend glücklicherweise eine Veröffentlichung auf anderen Computern. Doch aufgeschoben ist nicht aufgehoben! Aus Anlaß des Titelgewinns des kauzigen Briten benannten die forschen Marketing-Leute von Gremlin flugs ein Rennspiel nach dem aktuellen Helden. Mit der Lotus-Serie bewiesen die Briten ja bereits, daß sie Ahnung von diesem Genre haben, doch leider haben sie bei der Entwicklung dieses Spiel das Magnetic Fields-Team um Shaun Southern, das für diese Trilogie verantwortlich war, nicht um Rat gefragt. Rennspiel-Ungeübte sollten sich zunächst einmal in die Fahrschule begeben, in der man den ganzen Asphalt für sich alleine hat. Schritt für Schritt kann man sich einen besseren Fahrstil angewöhnen. Nigel Mansell höchstpersönlich pinselt Euch



dabei die Ideallinie auf die Straße, der es zu folgen gilt. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist jedoch nicht unbedingt hoch anzusiedeln, weshalb man sich schon ziemlich schnell in die Hektik des Formel 1-Zirkus begeben kann. Auf 16 verschiedenen Kursen ist man während der ganzen Saison zu Gast, sofern man eine komplette Saison bestreiten will. Probeweise darf man die Kurse allerdings auch einzeln fahren. Um dem simplen Rennspiel auch eine Art Simulationstouch zu geben, darf man ein bißchen an den Fahrzeugeinstellungen manipulieren. Ob man nun allerdings andere Reifen aufzieht, das Getriebe umstellt oder die Spoiler verändert, extreme spielerische Auswirkungen konnte ich nicht unbedingt feststellen. Lediglich wenn der Regen kommt, empfiehlt es sich, die Slicks unter der Heizmatte zu lassen. Bei der grafischen Gestaltung hat man sich jedoch einige Mühe gegeben. Der Drehzahlmesser und die Plazierungsanzeige sind gut sichtbar und schön gestaltet. Die verschiedenen Hintergrundgrafiken sind abwechslungsreich und gut gelungen, ohne jedoch die Brillanz von Lotus III zu erreichen. Ähnlich verhält es sich mit den Wettereffekten und dem Gameplay. Ganz passabel und dennoch ungenügend. Wie man bei der Konkurrenz aus eigenem Hause dieses Spiel veröffentlichen kann, ist mir schleierhaft. Nur aufgrund des Namens werden sich die Prozentpunkte bei mir allerdings nicht unbedingt erhöhen. Der Sound bietet nur durchschnittliches und dröhnt recht nervend aus dem Lautsprecher. Das Zoomen der wenigen Elemente am Straßenrand klappt recht schnell, jedoch auch recht ruckelig. Falls man sich auf die Siegerehrung freuen möchte, wird man leider nur enttäuscht werden, denn diese ist wirklich nur peinlich.

GERMANY	TIME	POINTS
GERHARD BERGER	05:04.62	10
JEAN ALESI	00:14.64	6
ERIC VAN DE POLE	00:18.75	4
JOHNNY HERBERT	00:26.39	3
AGURI SUZUKI	00:28.85	2
A. DE CESARIS	00:39.59	1
MARTIN BRUNDLE	00:45.86	
ERIC COMAS	00:47.92	
STEFANO MODENA	00:55.22	
P. MARTINI	01:01.86	
ERIC KATAYAMA	01:10.40	
NIGEL MANSELL	RETIRED	



Durch das Tuning lassen sich leider keine besseren Ergebnisse erziehlen.

Wer unbedingt ein Poster von Nigel Mansell haben will und auf Spiele mit großem Namen steht, kann ein paar Proberunden drehen. *(hi)*

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☑
2. Drive ☑ 2 Player ☑

RENNSPIEL

Hersteller Gremlin
Preis ca. DM 100,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Großer Name, kleines Spiel

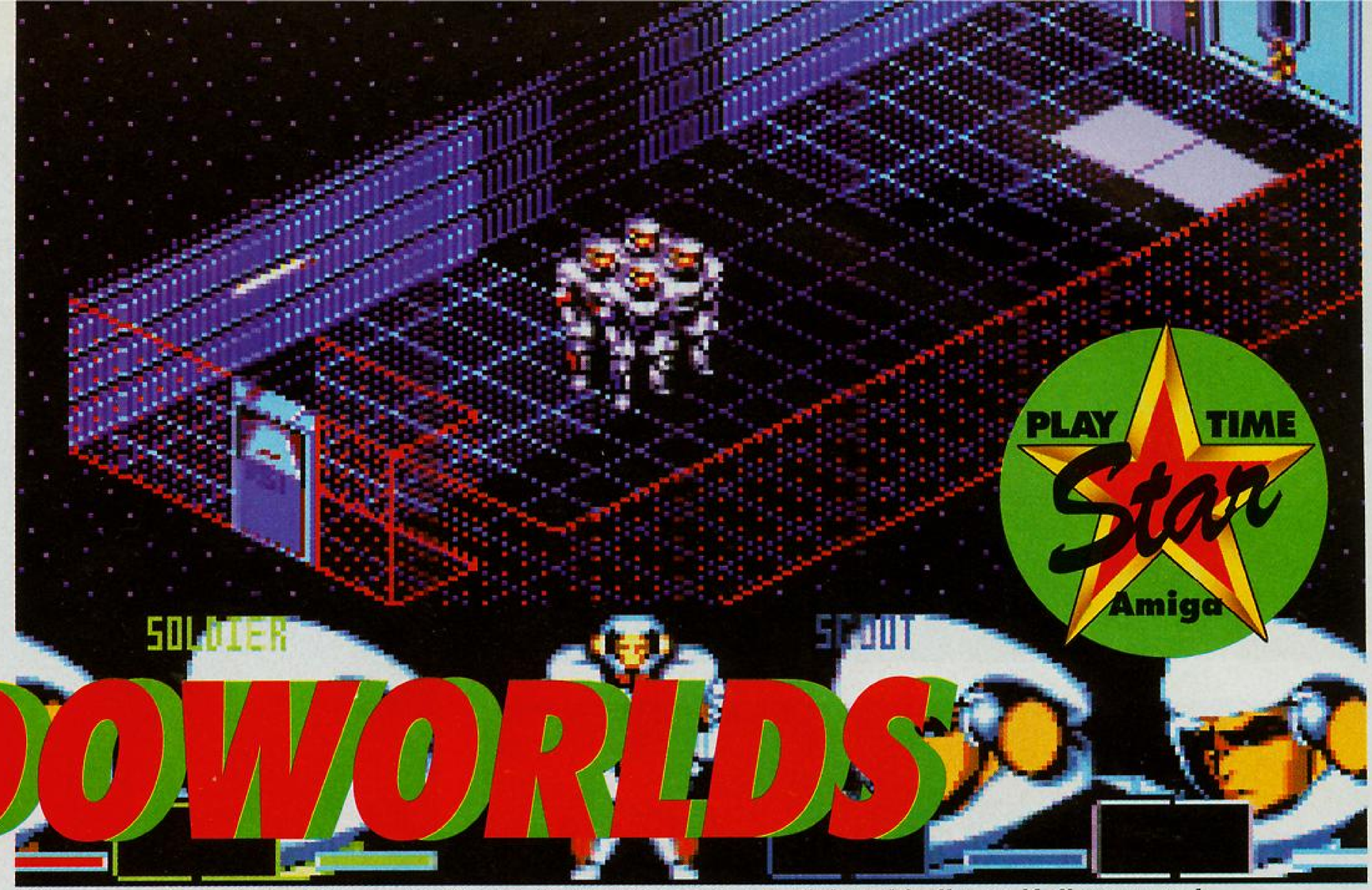
50%

70%

75%

66%

Der Vorgänger Shadowlands von Teque Software konnte einen Teil der Rollenspielfreaks geradezu begeistern. Aus dem Schattenland ist nun sogar eine ganze Schattenwelt geworden, die offensichtlich an das Aliens-Szenario angelehnt ist.



SHADOWORLDS

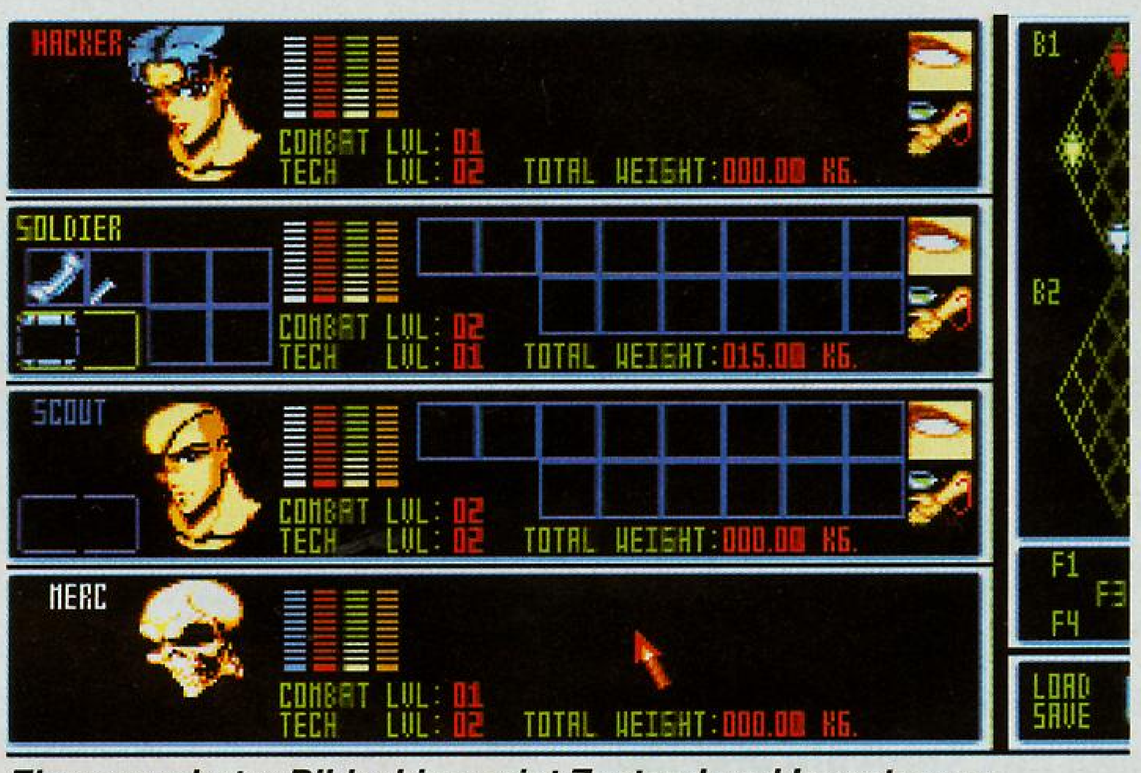
Kürt man einen der vier zum Anführer, folgen die anderen zielstrebig ihrem Kollegen nach.

Die Spielstory

Äußerst utopisch präsentiert sich der Auftakt zur Hintergrundgeschichte zu Shadoworlds. Irgendwann in der Zukunft scheinen zunächst alle Probleme beseitigt zu sein. Fast biblische Zustände sind eingetreten. Es ist nicht nur so, daß alle Völker auf dem Planeten Erde in Harmonie und Eintracht friedlich nebeneinanderleben. Nein, sogar alle Einwohner der Planeten unserer Galaxie vertragen sich. Diesem Frieden traut jedoch niemand so recht. Insbesondere auf dem Planeten Magna 6 nicht, denn dort ist eine Fabrik noch fleißig mit dem Waffenproduzieren beschäftigt. Ähnlich zu der Aliens-Trilogie sorgt ein Ereignis für den dringenden Einsatz auf Magna 6. Die Verbindung zu diesem Planeten ist nämlich abgebrochen. Was bleibt nun anderes übrig, als die Personal Guard, die selbstverständlich vom Spieler gesteuert wird, loszuschicken, und dem rätselhaften Kommunikationsstop auf den Grund zu gehen. Was werden Sie nun auf dem Planeten Magna 6 schon entdecken? Natürlich eine Herde prachvollster Monster, die sich in der Waffenfabrik breit gemacht haben. Um diese vom Planeten verjagen zu können, wird mit Sicherheit das eine oder andere Mitglied der Spielerparty seinen letzten Lichtstrahl von sich geben.

Das Spiel

Genauso wie der Vorgänger präsentiert sich das eigentliche Spiel. Ein vierköpfiges Team begibt sich auf den Planeten Magna 6. Ein entscheidender Schlüssel zum spielerischen Erfolg liegt bereits in der Anfangssequenz vergraben. Man muß sich seine vier Leute aus einer ganzen Schar von Spezialisten auswählen, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten haben. Als spielerisch besonders interessant erweisen sich die verschiedenen Waffensysteme, die durch verschiedene Kombinationen unterschiedliche Wirkungen haben. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen wird bei Shadoworlds auf eine, auf den ersten Blick, nicht besonders spektakuläre Grafikperspektive zurückgegriffen. Die isometrische Darstellung mit der Sicht von schräg oben sorgt besonders durch die gelungenen Licht und Schatteneffekte für Aufsehen. Altertümliche Hilfsmittel wurden nun jedoch gegen High-Tech-Geräte eingetauscht. So lodert nun nicht mehr eine kleine Fackel in der Hand, sondern in den Helm integrierte Strahler sorgen für die Erleuchtung. Außerdem gibt es keine primitiven Schlüssel mehr, sondern zeitgemäße Codekarten, die die Jagd nach den Monstern in den verschiedenen Räumen ermöglichen. In der Regel bestimmt man einen Helden zum Anführer, dem die anderen dann auf Schritt und Tritt folgen. Jedoch ist es bei einigen Rätseln dringend erforderlich, die Gruppe aufzusplitten. In einem Nebenscreen kann man ständig Informationen über Gesundheit, Stärke, Widerstandskraft und Batteriekraft der einzelnen Charaktere abrufen. Ein besonderes Augenmerk sollte man dabei auf die Batterien werfen, denn wenn sich die leeren, wird es um das jeweilige Partymitglied verdammt dunkel werden. Wenn ein Partymitglied das Zeitliche segnet, empfiehlt es sich dessen zurückgelassene Icons aufzusammeln.



Ein gesonderter Bildschirm zeigt Zustand und Inventory an.

Technik & Steuerung

Die technische Inszenierung und die Steuerung sind tadellos gelungen. Per Maus und Funktionstasten kann man schnell und problemlos auf die Personen zugreifen und flott auf Angriffe von Monstern reagieren. Das Scrolling ist zwar nicht gaz ruckelfrei, jedoch für den Spielfluß völlig ausreichend. Die Animationen und die übrigen Screens sind abwechslungsreich gelungen und erzeugen

eine perfekte Atmosphäre in der heimischen Stube. Lediglich beim Sound ging dem Teque-Team anscheinend die Puste aus, denn mehr außer einer Titelmelodie und unspektakulären Effekten gibt es nicht zu hören. 1 MByte muß man ürbigens in seinem Amiga übrig haben, um sich auf Magna 6 begeben zu können.

Das Fazit

Wer sich an Shadowlands begeistern konnte, wird mit dem Nachfolger erst recht zufrieden sein. Spielerisch passiert nun deutlich mehr und kleine gameplay-technische Unsauberheiten wurden ausgebügelt. Die grafische Inszenierung ist zwar nun nicht mehr besonders innovativ, doch die Spielatmosphäre würde jedem Spiel zu einem Aliensfilm zur Ehre gereichen. Rollenspielfans sollten zugreifen. Veröffentlicht wird das Spiel übrigens nun bei Krisalis, während der Vorgänger noch bei Domark erschienen ist. *(hi)*

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☑
2. Drive ☑ 2 Player ☐

ROLLENSPIEL

Hersteller Krisalis
Preis ca. DM 80,-
Besonderheiten
- 1MB benötigt
Muster von
Hersteller

Indiana And The Fate

Kaum ein Spiel wurde von den Amiga-Fans mit größerer Sehnsucht erwartet als der vierte Teil der Indiana Jones Saga. Zunächst hieß es, daß das Spiel nie erscheinen würde, was anschließend durch Gerüchte jedoch bestritten wurde, welche aber wiederum ihrerseits schleunigst von Lucas Arts dementiert wurden. Aber hier ist es nun doch...

Jeder der nur ein Laufwerk sein Eigen nennt, wird beim Öffnen der Verpackung erst einmal einen gewaltigen Schrecken bekommen, den er während des Spielens auch nicht ablegen kann. Genau elf Disketten befinden sich in derselbigen, und die tragen zum erhöhten Sparschweinsterben in der Umgebung von Amiga-Besitzern bei. Wer noch ein bißchen Vernunft in seinem Kopf hat, wird nämlich mit dem Inhalt des vorher genannten Schweines und jetzigen Splitterhaufens in den nächsten Computershop stürzen und sich mindestens ein zweites Laufwerk zulegen, am besten jedoch eine Festplatte. Herrlich verworrene Ablegetaktiken bei den Files der offensichtlich leicht benebelten Programmierer lassen den armen Spieler nämlich kaum zur Ruhe kommen. Was sich bei Monkey Island II noch als einigermaßen gut spielbar herausstellte, fällt nun in die Kategorie Chaos-Beherrschung. Ohne jede erkennbare Logik wird zwischen den einzelnen Disketten hin und hergesprungen. An der Geschichte und dem Spieldesign hat sich glücklicherweise nichts geändert.

Das Intro wurde exakt aus der PC-Version übernommen. Herrlich witzig und ganz im Stil von Spielfilmen wird der Spieler in die Geschichte des Spiels eingeführt, die sich im Jahre 1939 abspielt. Der Amerikaner liebstes Feindbild, nämlich die bösen Nazi-Buben müssen auch in Indy IV als Stein des Anstoßes herhalten. Schlau und gerissen, wie sie nun einmal immer sind, befinden sich die Nazis nun auf der Suche nach Atlantis. Hinterhältig und gemein, wie sie leider auch immer sind, versuchen sie durch die Hilfe von Indy nach Atlantis zu kommen. Dort vermuten sie nämlich die Lösung von all ihren Energieproblemen. Eine geheimnisvolle Energiequelle, deren Grundlage Urantechnologie sein soll, wurde angeblich schon in Atlantis eingesetzt. Der Spieler macht sich nun als Indy IV im gewohnten Stil mit Unterstützung von Sophia auf, den Nazi-Schergen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Ganz so gewohnt, wie es sonst bei Lucas Arts-Spielen ablaüft, geht es bei Indy IV allerdings nicht zu. Schon im Intro lassen sich deutliche technische Mängel erkennen. Die Grafiken können keineswegs mit 32 Farben aufwarten, was sich jedoch noch verschmerzen läßt, denn sie sind trotzdem sehr gut gelungen. Die Spielgeschwindigkeit ist jedoch schon ein deutlich wichtigerer Punkt. Indy schleicht deutlich langsamer über den Screen, als er

Jones Of Atlantis

das im Vorgänger oder Kollege Guybrush auf der Affeninselsaga zu tun gewohnt war. Ebenso behäbig zeigt sich teilweise die Maussteuerung. Manchmal werden die Mausklicks erst deutlich später zur Kenntniss genommen und die dauernden Nachladezeiten lassen auch mit Festplatte kein flüssiges Spielgefühl aufkommen. Soweit soll es nun jedoch genug sein mit der Kritik. Der Sound hat im Vergleich zu Monkey Island II wieder zugelegt und die Spielatmosphäre ist immer noch sehr gut. Lediglich wenn man die PC-Version ausgiebig gespielt hat, sträubt man sich, die Amiga-Version länger zu spielen. Alle Amiga-Besitzer werden jedoch glücklich sein, Indy überhaupt noch spielen zu dürfen.

(hi)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☑
2. Drive ☑ 2 Player ☐

ADVENTURE

Hersteller Lucas Arts/Softgold
Preis ca. DM 100,-
Muster von Hersteller

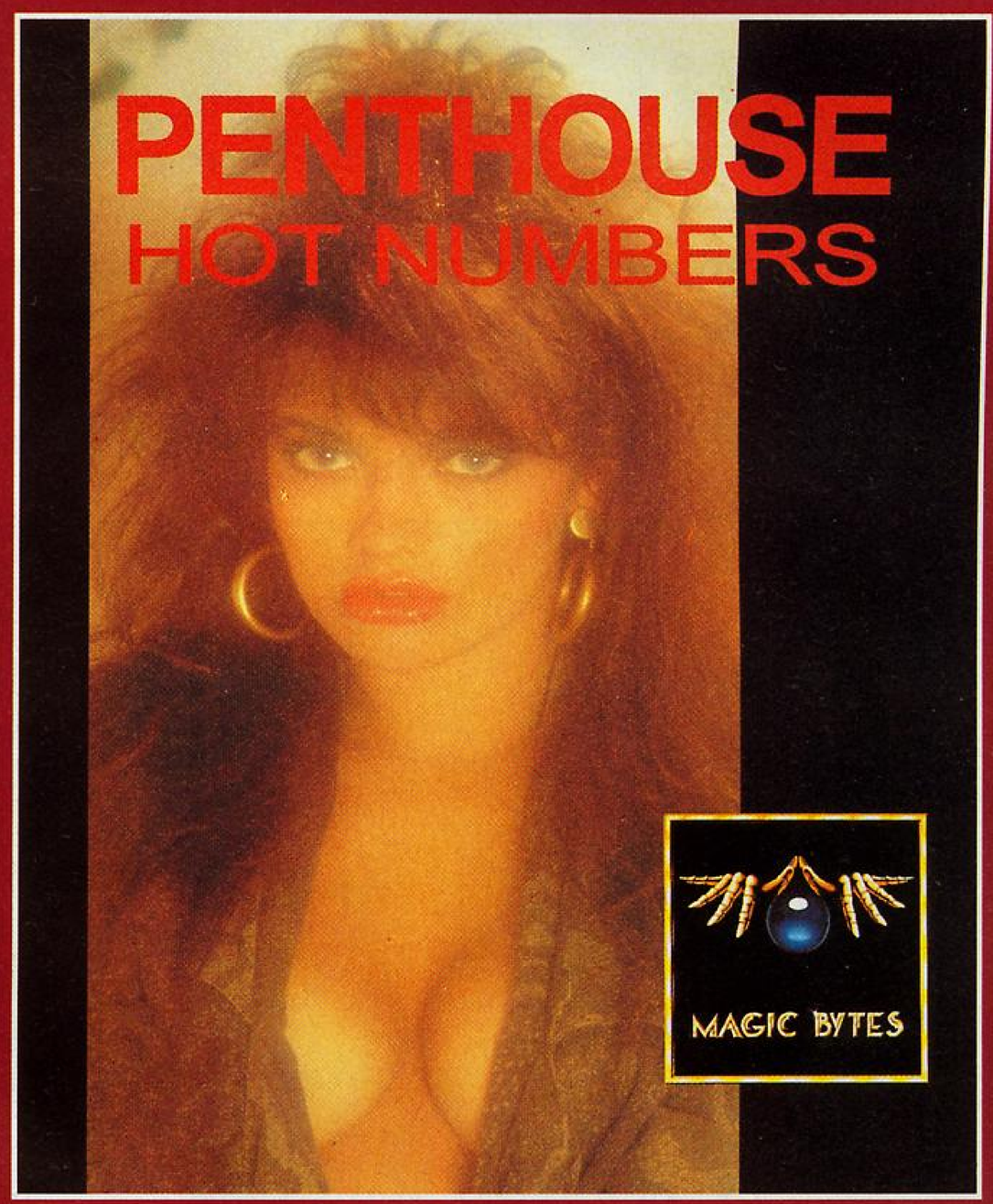
Besonderheiten
- Festplatte empfohlen
- auf Amiga 600 nicht lauffähig

70%

83%

84%

76%



Bildschirmfotos vom PC

Heiße Nummernspiele mit Penthouse Girls...

Das erotische Computerspiel für kühle Rechner & Strategen, die beim Anblick rassiger Schönheiten nicht gleich den Kopf verlieren. **15 PENTHOUSE - PETS** laden ein zum munteren Nummernschieben gegen einen oder zwei Spieler.

Bestellen Sie direkt vom Hersteller:
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES Verlag
Postfach 2144 W-4830 Gütersloh
oder Telefon 05241/34861 anrufen.

Erhältlich für IBM PC und AMIGA für DM 49,95
Der Versand erfolgt per Nachnahme +DM 5,00 Versandkostenpauschale.
Systemvoraussetzungen:
IBM PC: 512k memory, VGA, unterstützt AD-Lib & kompatible
AMIGA: auch für 500 plus, 600 und 1200, HD-Installation möglich

Wing Commander

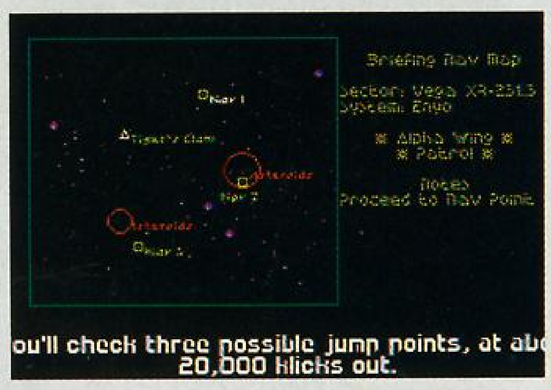
Eine besondere Freude verspürte ich bei der Nachricht, den Testbericht zu der Amiga-Version des PC-Kultspiels schreiben zu dürfen. Endlich durfte ich eine perfekte Umsetzung bewerten. Wer freut sich hier? Ich meinte hierbei nur die Verpackung, denn die ist tatsächlich die gleiche geblieben!

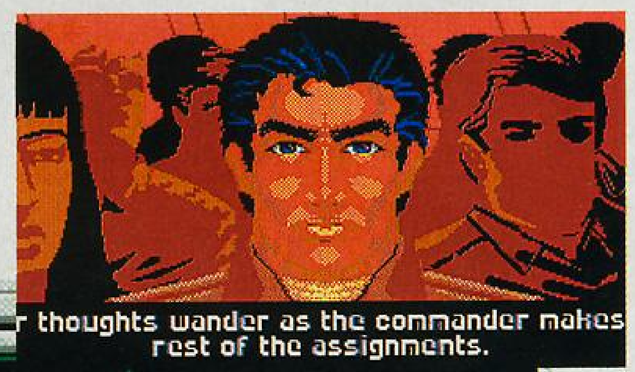
Erst einmal ein Trainingsründchen im Simulator.

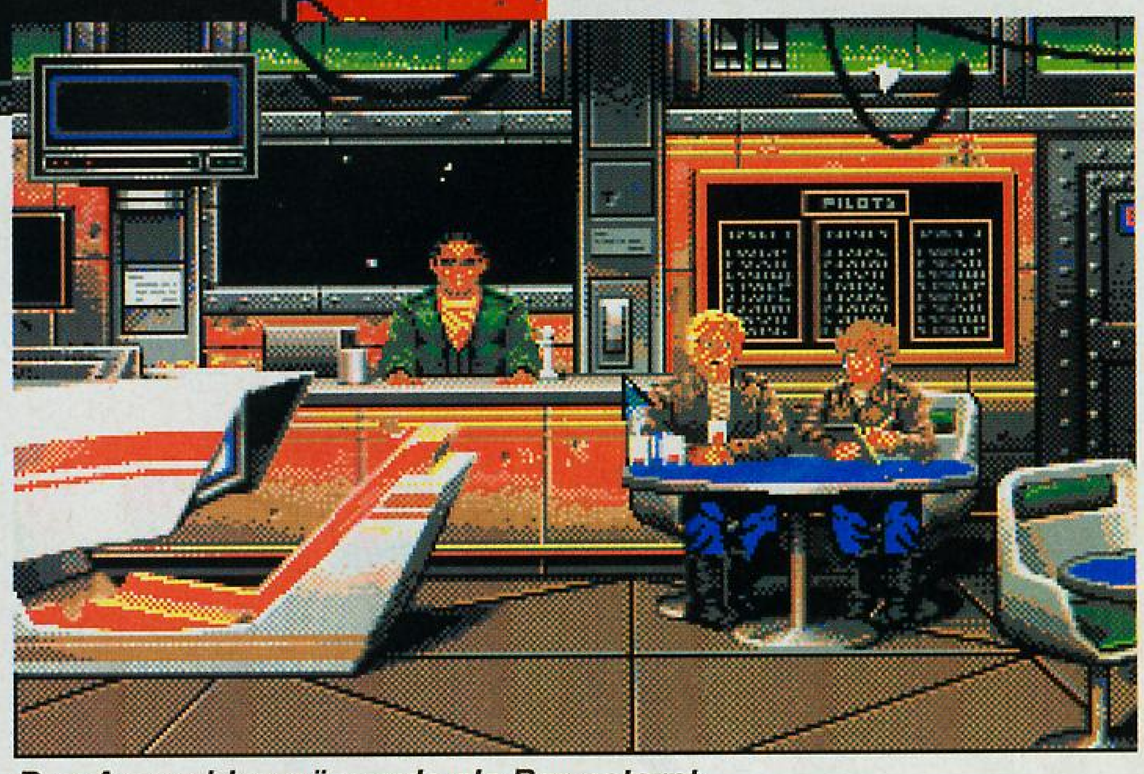
Feinsinnige Leser wissen wahrscheinlich schon, was sie erwartet. Bei der Amiga-Version handelt es sich um die lange herbeigesehnte Umsetzung eines Spiels namens Wing Commander. Fast in allen Punkten wurde bei der Umsetzung eine perfekte Leistung geboten. Spielerische Qualitäten offenbaren sich jedoch in keinster Weise, denn leider wurde ein ganz entscheidender Punkt vergessen. Auch wenn die Screenshots tatsächlich so aussehen, als ob sie Ähnlichkeiten zur PC-Version hätten. Auch wenn die Zwischensequenzen eine ähnlich gute Atmosphäre erzeugen wie im Original, sogar wenn das Spiel genauso heißt und einen sehr guten Sound bietet. Zu allem Überfluß sind sogar die Missionen diesselben, auch die Zusatzdisketten werden bereits umgesetzt. Die Geschichte zum Spiel ist übrigens identisch. Irgendwann in einer fernen Zukunft bewegt sich die Menschheit ebenso selbstverständlich durchs All, wie Play Time-Redakteure jetzt schwache Spiele absolut gemein in der Luft zerreißen. Bei einer dieser Erforschungsreisen stößt die Menschheit auf eine intelligente Rasse, nämlich die katzenähnlichen Kilrathis. Diese erste Begegnung war geradezu explosiv, es blieb nämlich nicht allzuviel von den Menschen übrig. Der Spieler macht sich nun als Space Pilot auf den Weg, die aggressiven Löwen in schnurrende Kätzchen zu verwandeln, und zwar rein argumentativ mittels der Bewaffnung seiner Tiger´s Claw. Bevor man sich allerdings wirklich in den lautlosen, da luftleeren, Weltraum begibt, sollte man sich in der Bar an dem Simulator vergnügen, der jedoch auch einen, rein spielerisch gesehen, gewaltigen Fehler aufweist. Im Plausch mit dem Barkeeper oder den übrigen Offizieren bekommt man jedoch vielleicht einen Flugpartner. Im Schlafraum kann man übrigens Spielstände abspeichern, oder sagen wir besser, könnte man. Irgendwann darf man schließlich auch seine erste Mission durchführen. Ein grafisch beeindruckendes Briefing klärt einen darüber auf, was sich in der Schlacht abspielen wird. Schließlich erheben sich die tapferen Flieger, heulen die Sirenen und die Trupps laufen zum Hangar. Man steigt, grafisch ebenfalls sehr gut animiert, in sein Raumschiff, fliegt durch den Tunnel ins Freie, und dabei merkt man es schon...

Um das Ganze nun endlich aufzulösen: Das eigentliche Spiel ist auf einem normalen Amiga absolut nicht spielbar und einfach furchterregend langsam. Die Grafiken bewegen sich im Sekundentakt und man fragt sich, in welche Richtung man den Joystick vor einer halben Stunde eigentlich gedrückt hat. Da nutzt es auch absolut gar nichts, daß man das Spiel auf drei Disketten untergebracht hat. Sogar die Zwischensequenzen leiden unter Farbarmut und scheußlicher Auswahl der verbliebenen Farben. Mir bleibt nur ein Schlußsatz: Absolut toll umgesetzt, bis auf eine winzige Kleinigkeit....

(hi)







Das Auswahlmenü wurde als Bar getarnt.

Über die Sternenkarte wird das nächste Ziel ausgewählt.

AMIGA

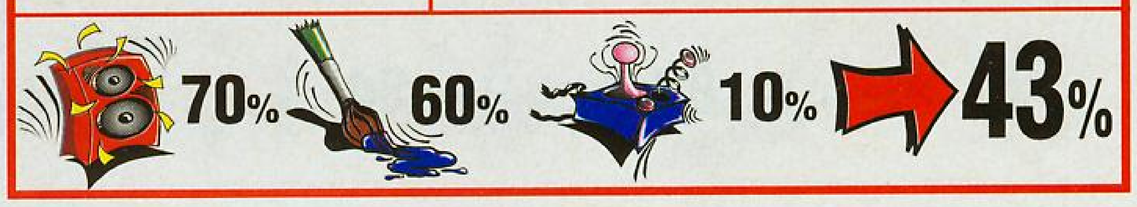
A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☑
2.Drive ☑ 2 Player ☐

ACTION

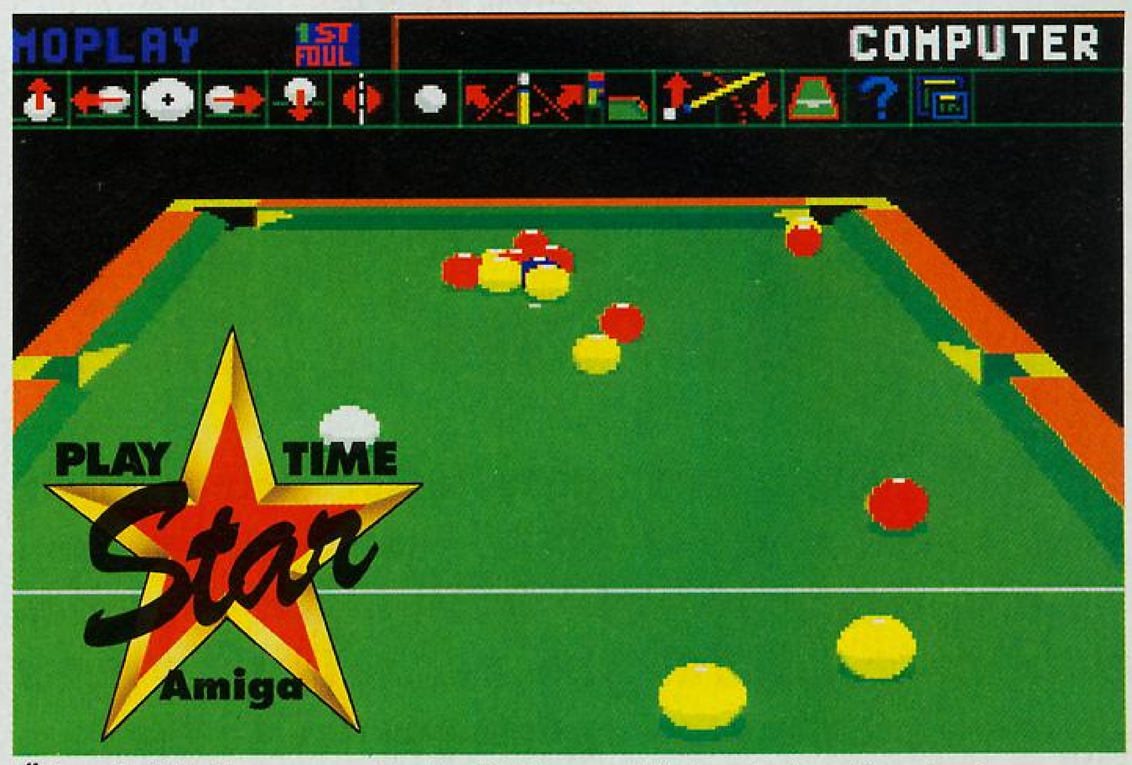
Hersteller Origin/Mindscape
Preis ca. DM 120,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Umsetzung in fast allen Punkten gelungen
- Dennoch Flop des Jahres



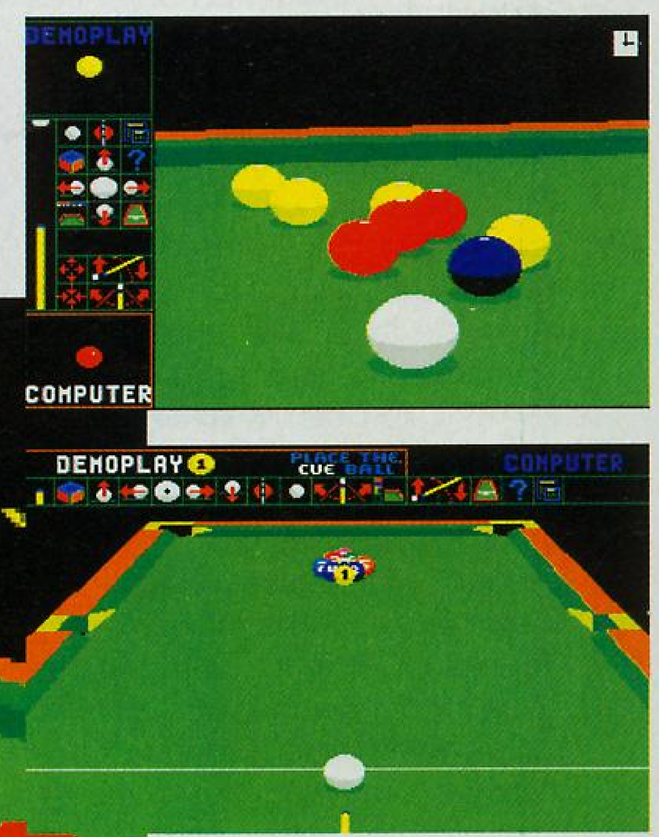
Archer MacLean's Pool

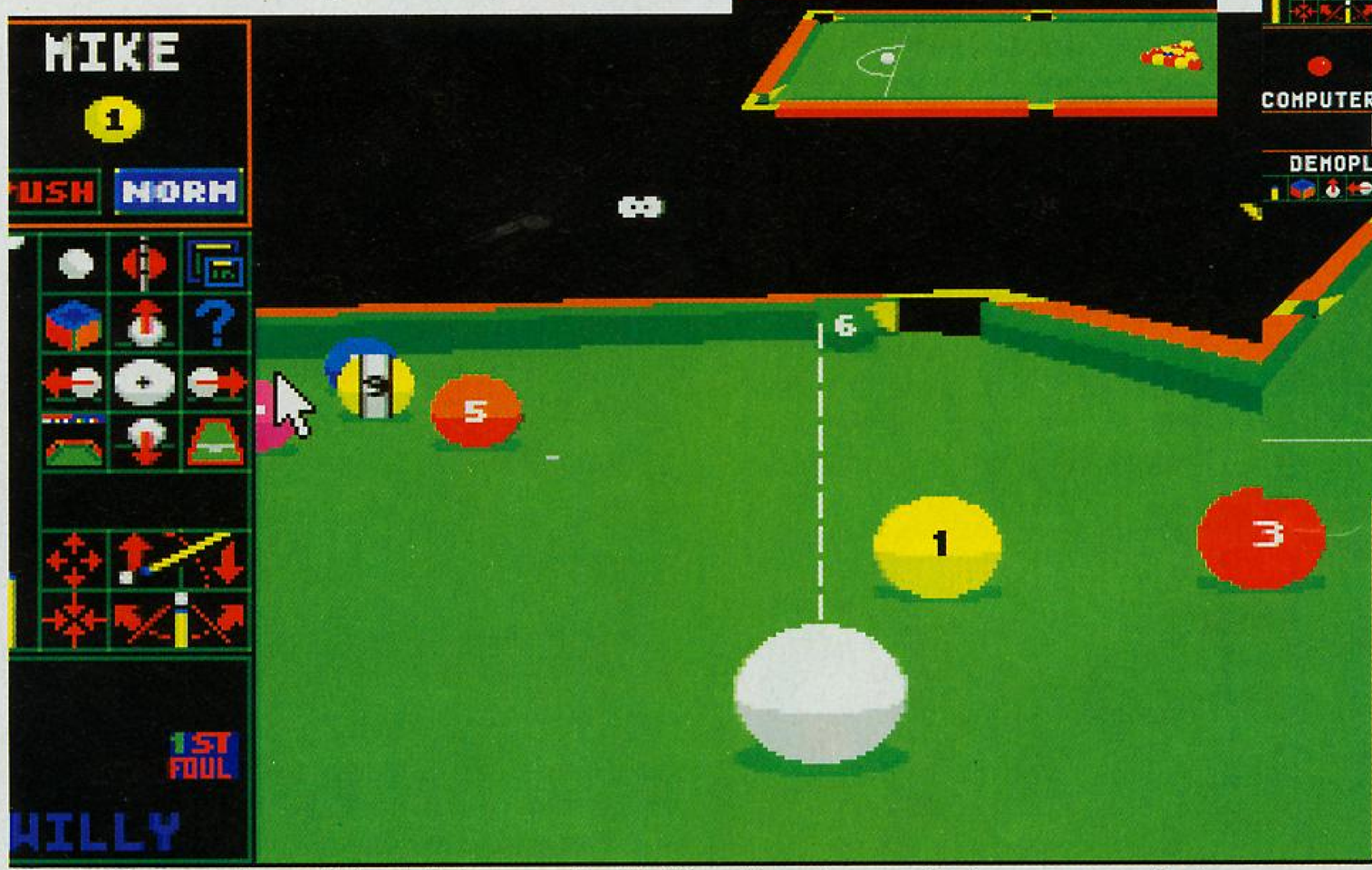
Das Vorgängerspiel zu Pool erwies sich zwar in England, jedoch kaum in deutschen Landen als der große Verkaufshit, was nicht zuletzt daran lag, daß Snooker, eine in Deutschland kaum gespielte Billardvariante, simuliert wurde.



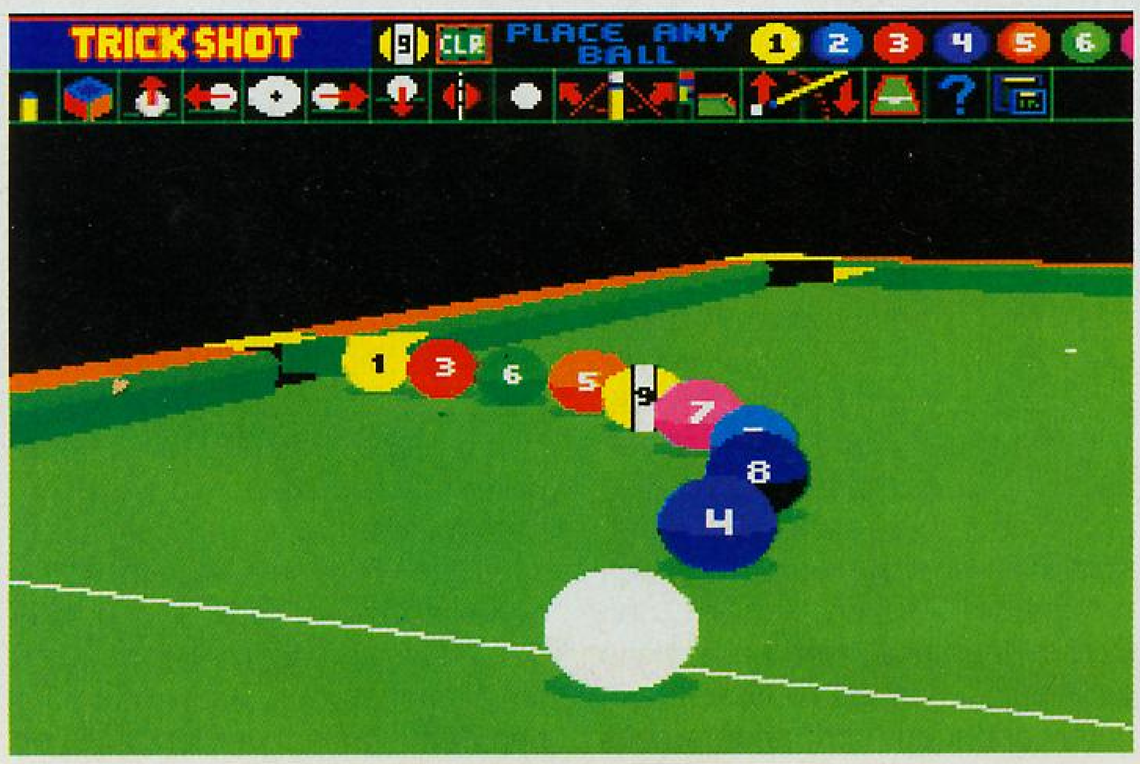
Übersichtlich angeordnete Optionen bieten jeden Komfort.

Zunächst möchte ich noch ein paar Worte zu dem verantwortlichen Entwickler von Pool verlieren. Programmierer-As Archer MacLean gilt seit Anfang der 80er Jahre als wahre Programmierer-Legende. Mit Dropzone für den Atari XL und C64 lieferte er eine der besten Defender-Varianten für Heimcomputer ab, die auch heute noch zu den beliebtesten Actionprogrammen zählt. Weiterhin befinden sich noch die Karate-Referenzprogramme International Karate und IK+ in seiner Veröffentlichungsliste. Seine Kompetenz in Sachen Spieldesign wies Archer nun ein weiteres Mal mit Pool nach. Im Vergleich zur Snooker-Variante hat sich am Programm und der Grafik faktisch nichts geändert. Mit der Menüleiste am oberen oder linken Bildschirmrand läßt sich das Spiel über zwölf verschiedene Icons steuern. Den Billardtisch kann man aus allen möglichen Richtungen und Perspektiven betrachten. Hilfslinien und Zoomfunktioen helfen einem dabei, Stöße auszuführen, wie man sie real aufgrund technischer Schwierigkeiten nie zustande bringen würde. Selbst eine Kreide wird den Billardprofis nicht vorenthalten. Dargestellt wird der Tisch dabei in ausgefüllter Vektorgrafik. Dies geschieht wunderbar schnell und glücklicherweise sogar so, daß man Entfernungen wirklich richtig abschätzen kann. Den Kugeln wurde ihr witziger Hang zum Grimassenschneiden ebenfalls nicht ausgetrieben. Als Regelwerk griff Archer auf das amerikanische 9er Ball zurück, das sich als äußerst spielbar zeigt. Neun Kugeln müssen nacheinander in nicht festgelegter Reihenfolge in den Taschen versenkt werden. Dabei muß lediglich immer nur die niederwertigste Kugel angeschossen werden. Welche Kugel dann versenkt wird, ist egal. Wenn man nicht die niederwertigste Kugel anschießt oder keine Kugel versenkt, wechselt der Spieler, der an der Reihe ist. Wem das zu einfach ist, der kann die Regeln nach eigenen Gutdünken abändern. Für die Gegnerauswahl stehen mehrere Möglichkeiten bereit. Entweder Ihr tretet gegen einen Freund an, fightet mit einem der 20 hartnäckigen Computergegner oder Ihr organisiert ein Multiplayer-Turnier. Sollte Euch das nicht genügen, so steht noch das Trick-Schießen zur Verfügung. Ihr könnt die Kugeln kreuz und quer auf dem Tisch plazieren und mit den schönsten Tricks dann auch wieder versenken. Als Krönung könnt Ihr eine solche Konstellation auch auf Diskette speichern und einem Freund schicken, der sich mit dieser dann herumärgern darf. Letztendlich ist Pool sogar noch gelungener ausgefallen als sein Vorgänger. Das Regelwerk gefällt mir hier wesentlich besser und an der souveränen Spielbarkeit gab es sowieso nichts zu mäkeln. Wer auf der Suche nach einer guten Billardvariante ist, wird mit Sicherheit hier fündig werden. Wer den Vorgänger schon hat, kann sich den Teil allerdings sparen. *(hi)*





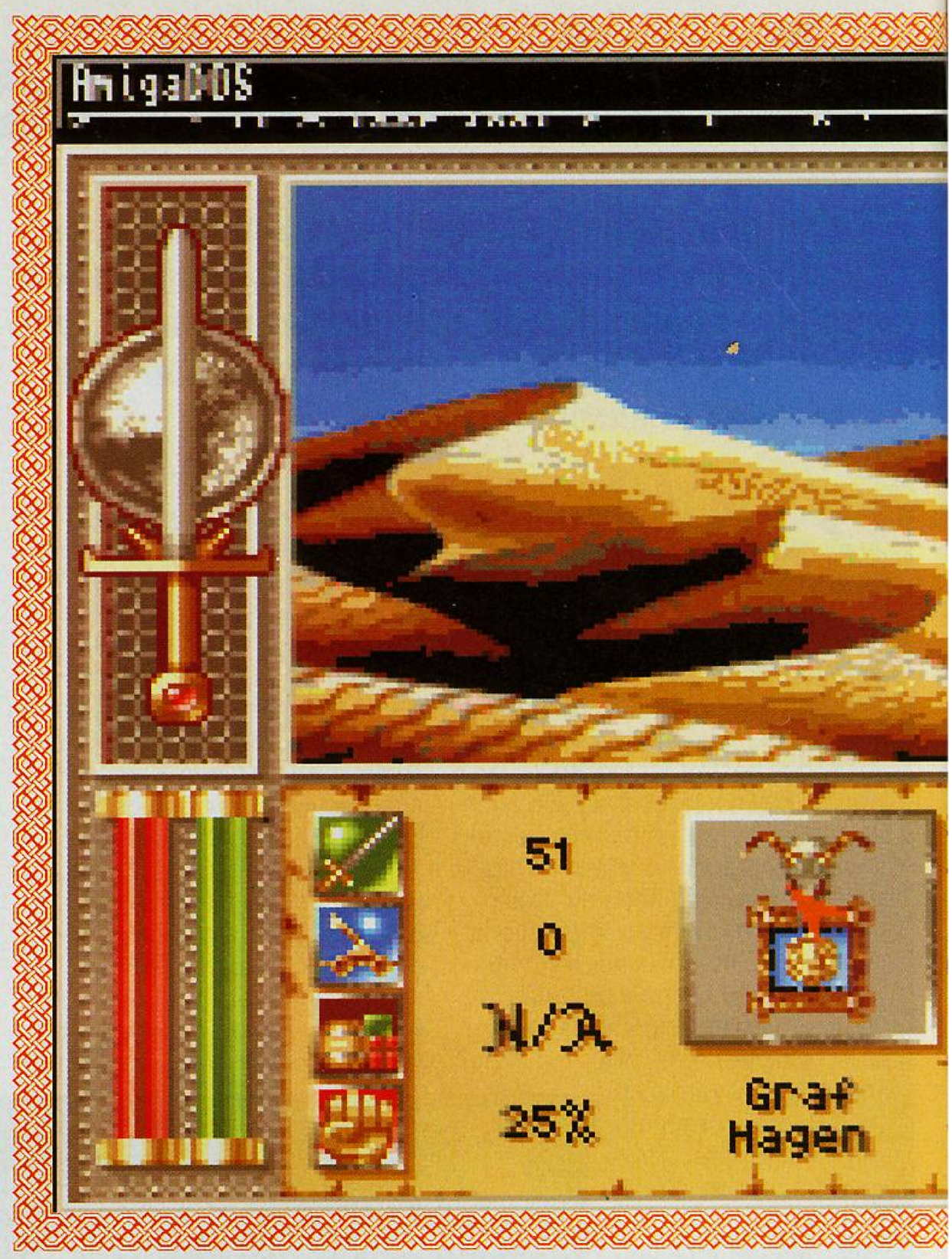
Auch hier wurden witzige Einlagen, die die Kugeln geben, mit einprogrammiert.



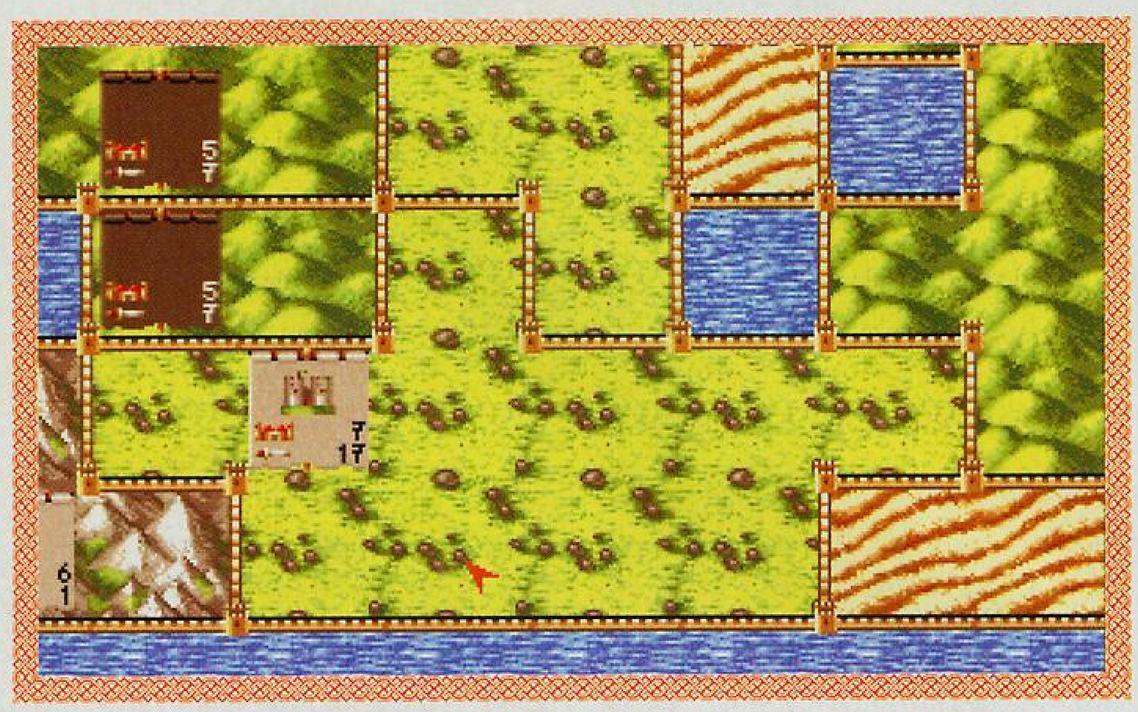
AMIGA	SPORTSPIEL
A ☑ A 500 plus ☑ unterstützt	**Hersteller** Virgin
1 MByte ☑ HD Drive ☑	**Preis** ca. DM 100,-
2. Drive ☑ 2 Player ☑	**Muster von** Hersteller
	Besonderheiten - Amerikanische 9er Ball-Variante

ERBEN DES THRONS

Das Reich wurde im Vorgängerspiel "Krieg um die Krone" endlich geeint. Willkür und Hader wichen, während Wohlstand und Frieden in den Provinzen einzogen. Lediglich die alten Barone fügten sich nur zähneknirschend den Anordnungen des Königs.



Als der Bruder des Monarchen mit einem Großteil des königlichen Heeres in das Heilige Land zieht, wittern sie ihre Chance, die alte Souveranität wieder zu erlangen und selbst die Oberherrschaft über das Reich anzustreben. In einer dunklen Nacht schließlich stirbt der König durch die feige Hand eines angeworbenen Meuchelmörders. Dieser wird von den Wachen umgebracht, bevor er unter der Folter die Namen seiner Auftraggeber preisgeben kann. Kaum ist der alte Herrscher tot und sein Bruder und rechtmäßiger Thronfolger weit, fängt der Kleinkrieg zwischen den ehrgeizigen Baronen an. Du und bis zu drei Deiner Freunde übernehmen den Part dieser machthungrigen Adeligen. Ausgehend von Eurer jeweiligen Heimatprovinz müßt Ihr die von den Königstreuen immer noch gehaltenen Gebiete und auch die Regionen Eurer Konkurrenten erobern, um schließlich die Oberherrschaft und damit die Königswürde zu erlangen. Du kannst aber auch allein spielen, wobei Dein Amiga die gegnerischen Parteien darstellt. Sofern keine Festplatte vorhanden ist, muß eine Spielstandsdiskette angelegt werden. Danach wählt jeder von Euch sein entsprechendes, martialisches Wappen aus. Der Ablauf dieses Strategiespieles wird durch das deutsche Handbuch auf unkomplizierte Weise erläutert, wodurch "Erben des Throns" vor allem Anfängern dieses Genres den Einstieg erleichtert. Der Rechner bietet Euch dann einen Musterkontinent mit verschiedenen Landschaften (Wüste, Gebirge, Wald, Sumpf, Weideland etc.) an, welche zugleich die einzelnen Provinzen darstellen. Verständlicherweise haben diese recht unterschiedlichen Gebiete ihre Auswirkungen auf Strategie und Wirtschaft, da ein Gebirge selbstredend mit geringeren Kräften zu verteidigen ist als flaches Weideland, wobei dieses wiederum mehr Ertrag bzw. Versorgungsgüter liefert. Natürlich liegt es auch in Euerem Ermessen, ein "eigenes" Reich zu erschaffen. Alsdann wählt jeder von Euch eine Heimatprovinz aus. Nun müssen Söldner angeworben und ausgebildet, andere Grafschaften überfallen und erobert, vor allem aber befestigt und verteidigt werden. In den okkupierten Zonen können nun Dörfer gegründet werden, welche einerseits wichtige Versorgungsgüter anbauen und andererseits allmonatlich den "Zehnt", also Steuern abliefern. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, Eure Grenzgebiete mit Befestigungsanlagen in Form von Wehrtürmen, Burgen oder Festungen zu stärken. Ab einer gewissen, von Euch zu bestimmenden Zeit treten in unregelmäßigen Abständen Zufallsvorkommen auf, die das Spiel ohne Euer direktes Zutun beeinflussen können: Mal brechen Seuchen aus, die einen Teil Eurer Söldner oder gar ein ganzes Dorf dahinraffen, ein anderes Mal brennen Befestigungen ab. Ein Dieb stiehlt aus der Schatzkammer Geld, ein abgewiesener Bettler verflucht Euch, bringt aber für ein Almosen manchen Segen. Andererseits erreicht Euch die frohe Kunde, daß ein Pferderennen erfolgreich war, ein Schatz gefunden wurde oder durch die Mitgift für einen verheirateten Sprößling Euere Kriegskasse in die Höhe schnellt. Anspruchsvollere Spieler haben die Option, Katapulte zu bauen und einzusetzen, das Wetter ein Wörtchen mitreden zu lassen oder die Anzahl der Provinzen festzulegen. Auch die Einheiten der Streitkräfte können dann variiert werden, z. B. ob



von taktischer Seite auf Weideflächen mehr Wert auf schnelle Kavallerie gelegt, Sumpfgebiete und Wald durch Pioniere gangbar gemacht oder bei starken Befestigungen Infanterie und Artillerie herangezogen wird. Leider stellt sich jedoch bald heraus, daß diese Feinheiten zu wenig Auswirkungen zeigen. Im Endeffekt gewinnt immer derjenige Schlagetot, der ganz einfach die meisten Truppen zur Verfügung hat. Hier wäre mehr Anforderung an den Spielwitz angebracht gewesen. Doch wie gesagt, Anfängern bereitet "Erben des Throns" sicherlich lang andauerndes Vergnügen. Die eindrucksvolle, mittelalterlich anmutende Musik unterstreicht das Geschehen.

(mr)

AMIGA

A ☑ A 500 plus ☑
unterstützt

1 MByte ☑ HD Drive ☑
2. Drive ☑ 2 Player ☐

STRATEGIE

Hersteller German Design Group
Preis ca. DM 80,-
Muster von PC Computer Center

Besonderheiten
- Festplatte empfohlen
- 1 MB RAM erforderl.
- bis zu 4 Mitspieler

65%

65%

60%

62%

Joysoft

LION HEART *** AMIGA 89.90

HISTORY LINE ** AMIGA 94.90

INCREDIBLE MACHINE PC 84.90

AMIGA	
A- Train **/*	99.90
Air Warrior **	79.90
Alien Breed 1992	24.90
Amos Professional	149.00
Another World dt.	59.90
Assassin **	59.90
B 17 **/*	99.90
B.A.T. 2 **	84.90
Bunny Bricks **	64.90
Chaos Engine*	74.90
Curse of Enchant.**	79.90
D-DAY *	99.90
Darklands*	99.90
Doodle Bug **	74.90
Fantastic Worlds **	84.90
(Megomia,Pirates,Realms,Wonderl,Populous)	
Erben des Throns dt.	79.90
Gobliins 2 **	79.90
Footb.Manager III *	59.90
Gunship 2000 **/*	94.90
Hannibal **/*	79.90
Hexuma dt.	89.90
INDY 4 DT	94.90
Legend of Kyrandia	79.90
Lethal Weapon III	64.90
Nigel Mansell **	69.90
No Second Price **	64.90
Mad TV Data dt.	29.90
Nicky Boom **	64.90
Pinball Fantasies **	64.90
Rampart **	69.90
Road Rash **	74.90
Sabre Team **/	79.90
Shuttle **	74.90
Shadoworlds**	69.90
Schwarze Auge dt.	84.90
Starbyte No. 2 **	79.90
Streetfighter 2**	64.90
Tornado *	94.90
Troodlers **	59.90
Viking Fields of dt.	59.90
Waxworks dt.	74.90
Wing Command.dt.	94.90
Winter Challenge *	74.90
World Rugby	24.90
WWF 2	64.90

PC	
3 D Constr.Kit 2.0	129.00
AAWAR IN SKIES**	99.90
Amazon	89.90
Amberstar dt.	99.90
A.T.A.C.	94.90
Bug Bomber **	74.90
Campaign **	89.90
Car + Driver	99.90
Castles 2 **	89.90
Columbus *	74.90
Comanche dt.	99.90
Conspiracy *	74.90
D - Day *	99.90
Daughter of Serp.*	89.90
Dune dt.	54.90
Erben des Throns **	89.90
F 15 Strike E. III**	99.90
Gemfire *	94.90
Hexuma dt.	89.90
History Line dt.	94.90
Humans dt.	79.90
Indy 4 dt.	99.90
Island of D.Brain*	89.90
John Madden 92	69.90
Lethal Weapon III *	64.90
Might & Magic 4dt.	94.90
Paladin 2 **	74.90
Patriot *	84.90
Pinball Dreams **/*	79.90
Push Over **	69.90
Rex Nebular **	94.90
Rome **	89.90
Sherlock Holmes dt.	94.90
Siege **	74.90
Skat 92 dt.	74.90
Space Quest V *	94.90
Spelljammer	79.90
Sports Collection **	79.90
Star Control 2 **	84.90
Star Legions	79.90
Strategie Masters **	89.90
Summer Chall.**	74.90
Taskforce	99.90
Terminator 2029	99.90
Tornado *	94.90
Ultima 7 dt.	109.90
Waxworks dt.	74.90

MEGA DRIVE	
Bio Hazard	109.90
Corporation	109.90
Ferrari GP Chall.	109.90
Lemmings **	109.90
LHX Attack Chop.	109.90
Mickey + Donald	109.90
NHL PA Hockey **	109.90
Sonic II **	99.90
Thunderforce IV **	109.90

SONDER ANGEBOT

PC	
Battletech II 3.5	29.90
Blue Max **	49.90
Das Boot **	49.90
Indi III dt.EGA	39.90
Jah. Khan Squash	19.90
Life + Death I	44.90
Mig 29 **	19.90
Oil Imperium **	19.90
Tank Simulator **	39.90
Testdrive II Coll. **	34.90
Speedball 2**	44.90
Zak Mc Kracken dt	39.90

AMIGA	
Blue Max**	39.90
Das Boot**	39.90
Deuteros	19.90
F 16 Falcon 1MB	29.90
F 16 Mission 1	24.90
F 16 Mission 2	24.90
First Samurai	29.90
Great Court 2	39.90
Hunter	19.90
Lotus Turbo Chall.	24.90
Life+Death	34.90
Microprose Soccer	24.90
Midwinter II**	29.90
M.U.D.S.**	19.90
Paperboy 2**	39.90
Quest&Glory**	29.90
Willy Beamish**	49.90

J.MADDEN FOOTBALL93 ** MEGADRIVE 109.90

LOTUS T. CHALLENGE ** MEGADRIVE 109.90

52 SEITEN SUPER SOFTWARE KATALOG PORTO 1.40

HURRA UNSERE HOTLINE IST WIEDER DA
MO-FR 16-18 UHR TEL 0211 446981

VERSANDKOSTEN
bis 140 DM: 8 DM
ab 140 DM: kostenlos
UPS + 4DM EILPOST + 7 DM
Bei Vorkasse: 4 DM VK
Ausland: 15 DM nur Postbar

5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566
5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526
5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726
4000 D'dorf 1, Pempelforterstr. 47, 0211/364455
6000 Frankfurt1, Fahrgasse 87, 069/ 280170
4050 M'Gladbach, Friedrichstr. 29, 02161/20369

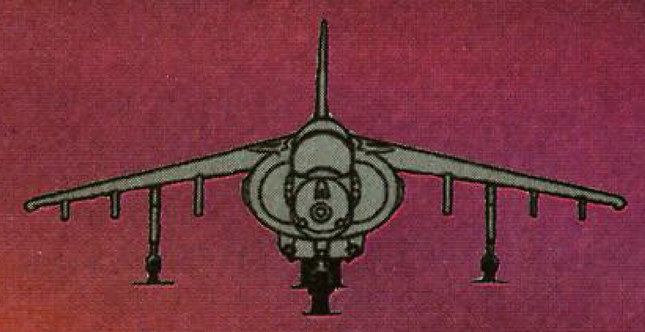
VERSANDANSCHRIFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
TEL.: 0221/4301047-49
FAX: 0221/4302157

Sicherheitsverpackung 2.50 DM * Vorankundigung **dt. Anleitung Irrtumer+Preisanderungen bleiben uns Vorbehalten

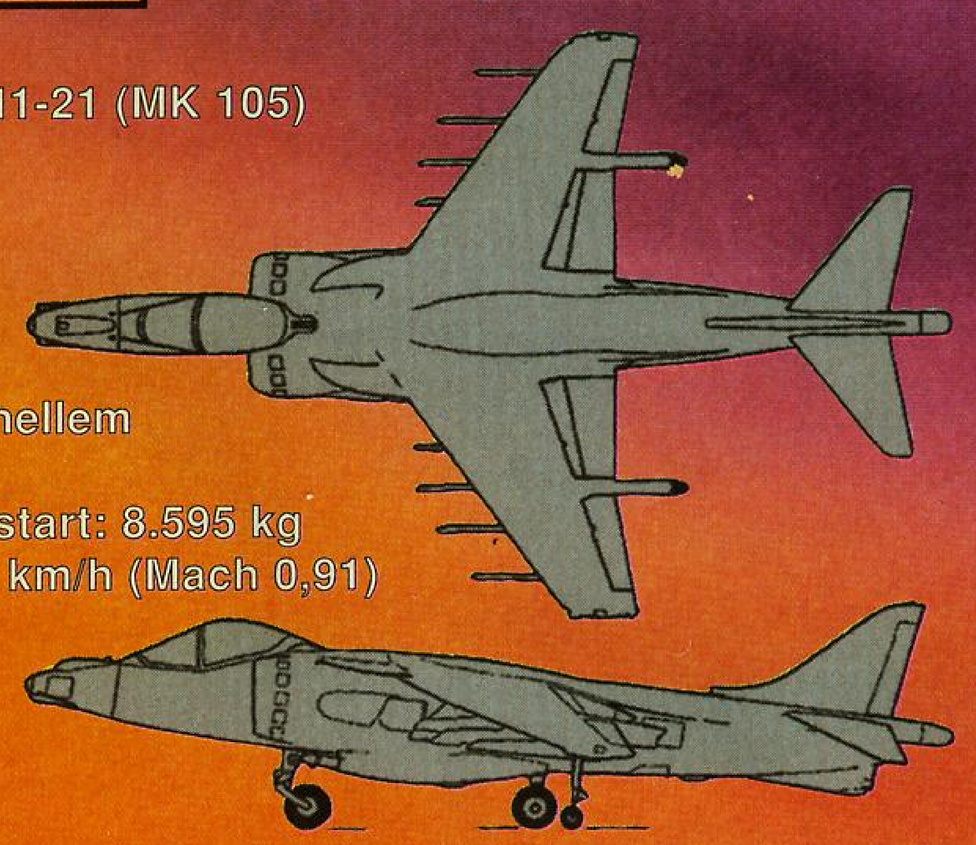
MICROPROSE und Play Time verlosen unter allen richtigen Einsendungen eine Original Avirex Fliegerjacke. Diese Jacken sind keine einfachen Kleidungsstücke. Sie haben einen Mythos begründet. Wenn jemand von Pilotenjacken spricht, meint er Avirex. Ein solches Prachtstück ziert in bälde eine/-n Play Time Leser/-in. Jedes einzelne Stück wird nach traditionellem Muster und in immer gleichbleibender Qualität gefertigt. Dies allein rechtfertigt den stolzen Preis von ca. DM 1000.- pro Stück.
Also, nicht länger gezögert, sondern ran an die Postkarten.
Schickt das, was Ihr für die Lösung haltet an:

Red. Play Time
Kennwort: Länger als Breit
Isarstr. 32
W-8500 Nürnberg 60

GR Mk.7 (Harrier)



Motor: Rolls-Royce Pegasus 11-21 (MK 105) mit 21.750 lb Schubkraft
Spannweite: 9,25 m
Gesamtlänge: 14,2 m
Höhe: 3,55 m
Leergewicht: 6.485 kg
Höchstgewicht bei konventionellem Start: 14.060 kg
Höchstgewicht bei Senkrechtstart: 8.595 kg
Höchstgeschwindigkeit: 1065 km/h (Mach 0,91)



MICROPROSE GEWINNSPIEL

Mitarbeitern und deren Angehörigen ist wie immer die Teilnahme nicht gestattet. Einsendeschluß ist der 10.03.1993.

Die Preisfrage des Monats:

Man multipliziere die Höchstgeschwindigkeit des Harrier mit seiner Spannweite und subtrahiere hiervon das Produkt aus Schubkraft x Höhe.
Das Ergebnis hieraus wird vom Leergewicht abgezogen.
Wie lang ist der Harrier?

AMIGA

Amberstar
Bill´s Tomato Game
Wing Commander

AB SEITE 60

KONSOLEN

Super Formation Soccer
Shinobi 2
NFL Football
Sonic 2
World Of Illusion
Turtles In Time
Top Gear
Super Probotector
Super Contra
Magical Quest
Axelay
Super Adventure Island
Parodius
F-Zero

AB SEITE 61

PC

Wrestle Mania
History Line 1914-1918

AB SEITE 62

KOMPLETT-LÖSUNG

Alone In The Dark
Starwars

AB SEITE 62

Wanted!

Jede abgedruckte Komplettlösung belohnen wir mit DM 500.-
Schickt Eure Meisterwerke an:
Computec Verlag GmbH
"Komplettlösung"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Da sämtliche Tips & Tricks Errungenschaften der Leser sind und der Redaktionsalltag keine Überprüfung der Richtigkeit zuläßt, kann keine Gewähr für deren Funktion übernommen werden.

Amberstar
Bill´s Tomato Game
Wing Commander

AMIGA

AMBERSTAR

Mit dem "Amberstar" läßt sich Rollenspiel pur genießen. Damit dieses Erlebnis nicht in Frust umschlägt, ist hier ein toller Cheatmodus, der alle Schwierigkeiten in Luft auflöst. Die Vorgehensweise ist denkbar einfach. Mit einem Modul oder Diskettenmonitor muß zunächst nach der Bytekombination "00 18 41 4d 42" gesucht werden. Die genaue Adresse kann an dieser Stelle leider nicht angegeben werden, da diese mit den verschiedenen Spielständen variiert. Trotzdem werden nach einiger Zeit zwei Adressen gefunden, wobei lediglich die erste eine Rolle spielt. In dieser Adresse wird nun der erste Wert von "00" auf "FF" geändert und schon kann man sich einer wunderbaren Tastaturbelegung erfreuen.

Die Tasten und ihre Wirkung:
A: Führt Gewichtskontrolle des aktiven Charakters durch.
D: Die Amberstar-Jukebox: Alle Musikstücke sind nun anwählbar.
E: Zeigt freien und benutzten Speicher.
F: Der aktive Charakter erhält alle Zaubersprüche der verschiedenen Magiearten.
G: Wechselt zwischen den Reisemodi: Zu Fuß, zu Pferd, Floß, Schiff, Adler oder Drache. Diese Taste ist aber nur in der Wildnis von Lyramion verfügbar. Sonst ist sie ausgeschaltet.
I: Umgebung wechseln (ähnlich einem Teleportspell).
P: Der ganze Bildschirmausschnitt wird sichtbar. Fähigkeit durch Mauern zu gehen. In diesem Modus können keine Räume, wie zum Beispiel die Bibliothek, betreten werden. Wenn man diese Taste allerdings noch einmal in Anspruch nimmt, so wird die Funktion wieder ausgeschaltet.
Q: Zeigt den Statusbildschirm.
U: Karte des Dungeons wird ausgegeben.
Z: Erhöht die Erfahrungspunkte des aktiven Charakters.

Noch ein Hinweis zur Umgebungsfunktion (Taste "I"), der alle Unklarheiten beseitigen sollte. Nachdem man diesen Modus angewählt hat, wird nach einer Nummer gefragt und man wird seiner Eingabe entsprechend an den gewünschten Ort teleportiert.

Die einzugebende Nummer und die Namen der Orte
1-64: Gegenden von Lyramion
65: Friedhof von Twinlake
66 Grabmal von Sir Marillion
67 Stadt Twinlake
68 Abwasserkanäle von Twinlake
69 Haus der Familie
70 Shandras Haus
71 Zum tanzenden Drachen
72 Breths Weinkeller
73 Alter Tunnel in Breths Weinkeller
74 Alte Villa - Erdgeschoß
75 Alte Villa - Keller
76 Alte Villa - Laborkeller
77 Verlorene Insel
78 Verlorene Hütte
79 Altes Labor
80 Grab des Pharao - Eingang
81 Grab des Pharao - Schreine
82 Grab des Pharao - Götterräume
83 Grab des Pharao - Grabmal
84 Sumpfstation - Personalhütte
85 Sumpfstation - Kanalanlage
86 Stadt Crystal
87 Gasthaus "zum Juwel"
88 Stadt Crystal (bei Orlando)
89 Orlandos Weinlager
90 Gänge des Friedens
91 Jasmins Gärten
92 Tempel der Rose
93 Schwarzer Turm - Eingang
94 Schwarzer Turm - 1. Etage
95 Schwarzer Turm - 2. Etage
96 Gildenraum der Schwarzmagier
97 Gildenraum der Paladine
98 Warenhändler
99 Haus des Lordkanzlers Drebin
100 Drebins Studierzimmer
101 Drebins Keller
102 Dorf Snakesign
103 Gasthaus "zum Turm"
104 Gasthaus "zum Turm" - 2. Etage
105 Tempel der Sansri - Eingang
106 Tempel der Sansri - Turmbau
107 Tempel der Sansri - Kampf
108 Tempel der Sansri - Heiligtum
109 Tempel der Sansri - Thronsaal
110 Tempel der Mönche
111 Das Reich Vielauges
112 Ships End
113 Haus der Händler
114 Vielauges Burg - Erdgeschoß
115 Vielauges Burg - 2. Etage
116 Vielauges Burg - Turmbau
117 Gilde der Ranger
118 Alte Ranger Gilde - 1. Keller
119 Alte Ranger Gilde - 2. Keller
120 Froschteich
121 Haus der Krötenfrau
122 Irrwichthöhle
123 Illien - Dorf der Elfen
124 Pelanis Haus
125 Gasthof von Illien
126 Gasthof von Illien - 2. Etage
127 Haus des Rätselmeisters
128 Rätselturm - Erdgeschoß
129 Rätselturm - 1. Etage
130 Rätselturm - 2. Etage
131 Rätselturm - 3. Etage
132 Rätselturm - Turmspitze
133 Rätselturm - Tür
134 Turm der weißen Magier
135 Gilde der weißen Magier
136 Turm der grauen Magier
137 Gilde der grauen Magier
138 Drachenburg - Vorhof
139 Drachenburg
140 Gemstone
141 Gasthof von Gemstone
142 Dönners Mine
143 Dönners Haus
144 Zwergenmine - Eingang
145 Zwergenmine - 1. Ebene
146 Zwergenmine - 2. Ebene
147 Zwergenmine - 3. Ebene
148 Feste Godsbane - Eingang
149 Feste Godsbane - Keller
150 Feste Godsbane - Turm
151 Feste Godsbane - Ritualraum
152 Wachhaus der ewigen Wache

Mit dieser Teleportmöglichkeit entfällt nun endlich das stundenlange Herumlaufen und man kann sich schnell an einen bestimmten Punkt setzen lassen, um noch einmal alles genau zu überprüfen.

Maurice Waldner

BILL´S TOMATO GAME

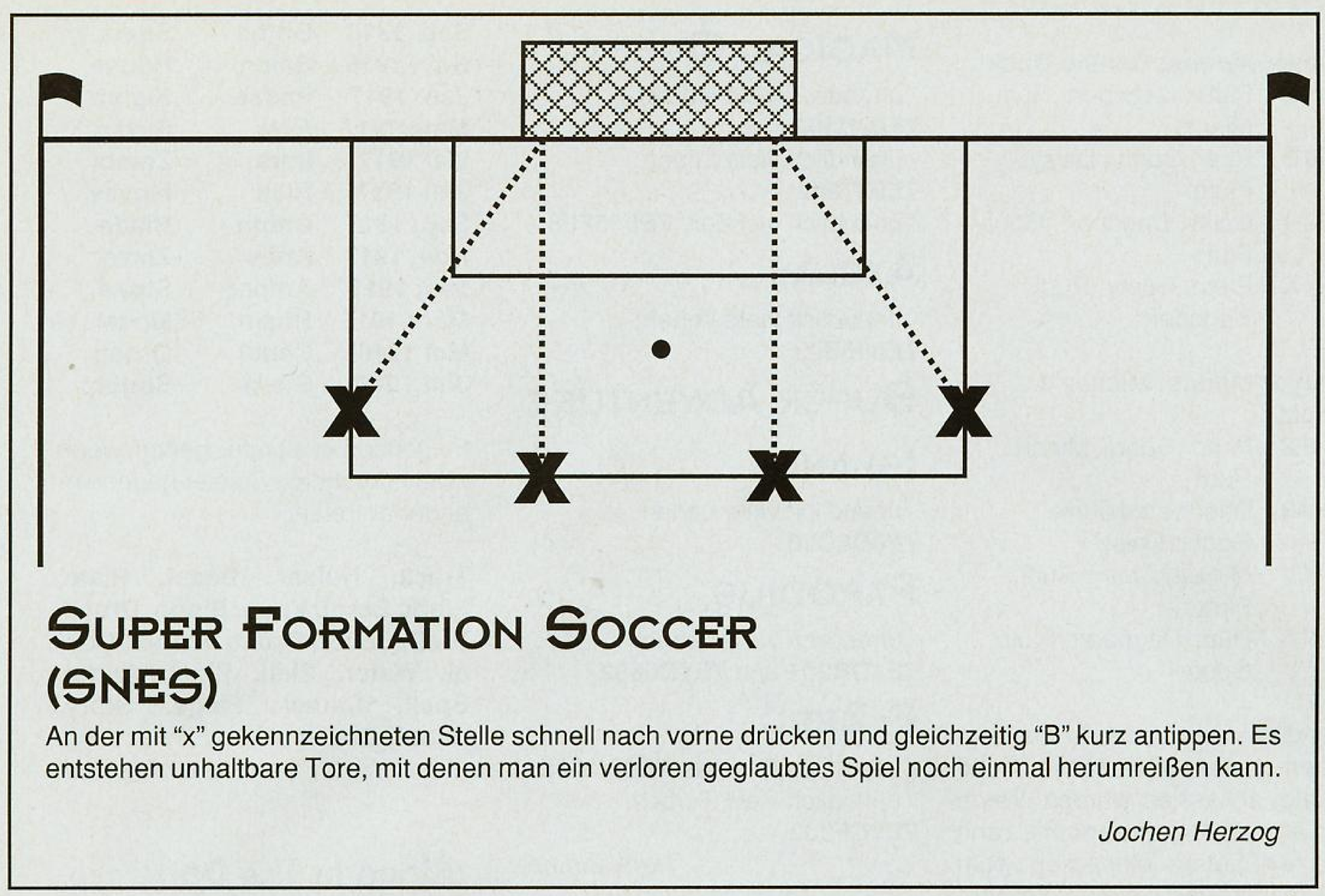
Level	Codewort
1.2	**Glycken**
1.3	**Seeppun**
1.4	**Mepel**
1.5	**Plooftit**
1.6	**Wannal**
1.7	**Cloopan**
1.8	**Ciapog**
1.9	**Zullar**
1.10	**Beggen**
2.1	**Zaivit**
2.2	**Ziomal**
2.3	**Noibat**
2.4	**Vianen**
2.5	**Cliennug**
2.6	**Waivar**
2.7	**Glealog**
2.8	**Meefan**
2.9	**Sakug**
2.10	**Taigat**
3.1	**Clyfit**
3.2	**Sipug**
3.3	**Geabbar**
3.4	**Tapper**
3.5	**Voassog**
3.6	**Givin**
3.7	**Siedder**
3.8	**Touker**
3.9	**Booman**
3.10	**Binnon**
4.1	**Cloinal**
4.2	**Flessar**
4.3	**Tiofin**
4.4	**Token**
4.5	**Tiaver**
4.6	**Ploiddog**
4.7	**Neabban**
4.8	**Paibban**
4.9	**Bymel**
4.10	**Sloovom**
5.1	**Wyvan**
5.2	**Slypit**
5.3	**Floggal**
5.4	**Venin**
5.5	**Druttel**
5.6	**Gliettug**
5.7	**Flynnel**
5.8	**Miossat**
5.9	**Droaddar**
5.10	**Bouttol**
6.1	**Slainun**
6.2	**Pleamin**
6.3	**Gyvet**
6.4	**Teettal**
6.5	**Boacker**
6.6	**Boickel**
6.7	**Ploagog**
6.8	**Floumun**
6.9	**Woissan**

Martin Padberg

WING COMMANDER

Die monumentale Weltraumschlacht entwickelt sich nun auch auf dem Amiga zum absoluten Renner. Hier sind die ersten Tips und Hinweise, wie man die verhaßten Kilrathis fachgerecht erledigt.

1) Am besten greift man seinen Gegner von hinten an, um vor seinen Laserkanonen sicher zu sein. Der Angriff von der Seite erweist sich als langwierig, jedoch ist der Gegner dort am leichtesten zu knacken.
2) Tauchen große Anführerpiloten der Kilrathis auf, so sollte man diese zuerst angreifen, stellen sie doch einen ernstzunehmenden Gegner dar, der ziemlich auf die Pauke hauen kann. Diese Weltalltiger müssen zunächst mit den Bordkanonen geschwächt werden, um dann aus sicherer Entfernung eine "Javelin" oder eine andere Lenkflugrakete auf sie abfeuern zu können. Wendet man diese Taktik nicht an, so ergreifen die schlauen Krieger die Flucht und können sich auf ihrem Mutterschiff regenerieren. Wie es das Schicksal so will, trifft man in der letzten Mission auf alle verbliebenen Feindpiloten und das ist wirklich kein Zuckerschlecken.
3) Bei einer Geleitschutzmission sollte man mit Hilfe des Autopiloten dem zu schützenden Frachter vorauseilen und sich um die dort wartenden Pelzknäule kümmern. Dabei sollte man seinen Flügelmann ruhig per Funk auf die Gegner jagen und sich die restlichen Piloten zur Brust nehmen.
4) In Asteroidenfeldern behält man im Navigationsmodus das weiße Kreuz im Sichtfenster und bleibt bei einer Geschwindigkeit von 300kps. Nun muß man nur noch dem heranfliegenden Asteroidengürtel ausweichen und gleich darauf den Kurs wieder korrigieren. Wenn die Anzeige "Auto" von rot auf grün springt, so kann der Autopilot wieder aktiviert werden.
5) Gegnerische Raumschiffe:
a) Dralthi - Das Heck ist kaum geschützt und stellt damit ein besonders gutes Angriffsziel dar. Einfach an die Fersen hängen und ballern, was die Kanonen hergeben.
b) Gratha - Diese Jäger haben



Super Formation Soccer (SNES)

An der mit "x" gekennzeichneten Stelle schnell nach vorne drücken und gleichzeitig "B" kurz antippen. Es entstehen unhaltbare Tore, mit denen man ein verloren geglaubtes Spiel noch einmal herumreißen kann.

Jochen Herzog

einen außergewöhnlichen Kampfstil. Einer läßt sich vorne gemütlich zerstückeln, während die anderen ihr Feuer konzentrieren und von hinten angreifen. Bei solch einer Begegnung sollte man seinen Flügelmann auf einen Kilrathi hetzen und sich dann selbst um die übrigen kümmern. Auch hier gilt: Gerät man in ein Kreuzfeuer, so aktiviert man die Afterburner und fliegt einen Looping, bis man das gelockte Ziel wieder vor Augen hat.
c) Jalthi - Dieser Jäger kann jedes Raumschiff mit zwei Schüssen niederstrecken. Deshalb sollte man ihn auch nur von hinten oder von der Seite angreifen und feuern bis die Tasten glühen.
d) Krant - Ein richtiger Feigling, der gleich beim geringsten Schaden die Fliege macht. Trotzdem versucht er sich immer wieder von hinten anzuschleichen und einen Überraschungsangriff zu starten. Aus diesem Grund sollte man jeden Fluchtversuch mit den Afterburnern verhindern und gegebenenfalls ein paar nette Raketen hinterherschicken.
e) Salthi - Auch hier empfiehlt es sich, dicht an diesem Gegner dranzubleiben, um ihm mit den Kanonen kräftig zuzusetzen.

6) Handelt es sich bei einer Mission um einen Angriff auf einen kilrathischen Frachter, so sollte man erst die herumschwirrende Eskorte ausschalten, da der Frachter selbst erbärmlich bewaffnet ist.

Zum krönenden Abschluß sind hier zwei Freezeradressen, die das kilrathische Vorhaben zum Scheitern verurteilen. In "C4B35F" und "C4B351" kann die Energie der beiden Schilder verändert werden. Der Wert "xx" spielt dabei keine Rolle, da das Programm jeden Überschuß automatisch korrigiert.

Norbert Ottahal

Super Form. Soccer
Shinobi 2
NFL Football
Sonic 2
World Of Illusion
Turtles In Time
Top Gear
Super Probotector
Super Contra
Magical Quest
Axelay
Sup. Adventure Island
Parodius
F-Zero

Konsolen

Shinobi 2 (Game Gear)

Als ersten Level sollte man das "Building" anwählen, denn der Endgegner dieses Abschnitts ist am einfachsten zu erledigen. Zuschlagen sollte man erst dann, wenn sich der Hals der Spinne bewegt. Setzt sich der Gegner nun mit einer Feuerbombe zur Wehr, so ist es äußerst empfehlenswert, seinen Shinobi mit einem weiten Sprung in Sicherheit zu bringen. Wirft die Spinne jedoch mit Säuretropfen, so genügt ein schneller Hieb gegen den Hals, um danach unter selbigem Position zu beziehen. Hier ist man vor dem hinterhältigen Angriff geschützt und kann diese Taktik schließlich bis zum gewünschten Erfolg anwenden.

Der nächste Abschnitt ist der "Canyon". Hier kann man mit dem befreiten "Yellow Ninja" gleich den Diamanten aus den unterirdischen Gewässern mitnehmen. Beim Endgegner muß man auf "Yellow" umschalten, um dem eisernen Saurier mit den Wurfsternen einige schwere Kopftreffer beibringen zu können. Den Shinobi sollte man während des Kampfes in der Mitte des Bildschirms aufstellen und lediglich über den rollenden Gegner und seine spitzen Stacheln springen. Man erkennt dabei frühzeitig, daß der Miesling rollt bzw. springt, da er vor der jeweiligen Aktion entweder Anlauf nimmt oder einen kleinen Freudensprung unternimmt.
Jetzt muß das "Castle" gesäubert werden. Der Endgegner ist sehr leicht zu besiegen, indem "Red" genau neben der Bahn postiert wird und sehr schnell zuschlägt, sobald sich der verwundbare Raupenkopf aus dem Boden herausgräbt. Auf die explodierende Kugel sollte man aber trotzdem achten.
Das Labyrinth der "Factory" ist das nächste Ziel. Auf dem Weg zum Endgegner ist es ratsam, den Diamanten dieses Levels einzustecken, um später nicht noch einmal von vorne beginnen zu müssen. Der Obermotz wird mit "Blue" angegriffen, wobei man ständig auf der Hut vor den fliegenden, unzerstörbaren Körperteilen sein sollte.
Nun müssen nur noch die Diamanten aus dem "Building" und dem "Castle" geholt werden, um die "Enemy Base" als letzte Herausforderung in Angriff nehmen zu können. Mit viel Geduld und noch mehr Übung sollte aber auch dieser Abschnitt erfolgreich absolviert werden können.

Dominik Sendner

Top Gear (SNES)

Mit 300 Stundenkilometern um die Welt. Daß dies kein leichtes Unterfangen ist, können sogar professionelle Rennfahrer bezeugen. Auf dem SNES ist es hingegen, dank der Levelcodes, überhaupt kein Problem.

Skill Level:	Amateur	Professional	Chamionship
Süd-Amerika	**Moonbath**	**Four Meg**	**Educated**
Japan	**Gearbox**	**Legend**	**Oilcloth**
Deutschland	**Car Park**	**Theworld**	**Wreckage**
Skandinavien	**Road Hog**	**Letsrace**	**Caracole**
Frankreich	**Emulator**	**Alchemy**	**Epyllion**
Italien	**Analyser**	**A Looper**	**Glucagon**
England (UK)	**Horizons**	**Seasonal**	**Keelson**

Lars Kamp

B&E SOFTWARE
COMPUTER UND VIDEOSPIELE
Immer aktuelle Hits
Vorrätig für alle Systeme!
MS-DOS ▪ AMIGA ▪ SEGA ▪ NINTENDO
Birkenstr. 44 ▪ 2800 Bremen 1
Braunschweiger Str. 36 ▪ 2819 Thedinghausen
Tel.: 04 21/30 23 45
Fax: 1 54 73

NFL Football (Atari Lynx)

Angriff

1) Da das Getümmel oft ziemlich ausartet, sollte das Laufspiel ganz aufgegeben werden. Dies bedeutet allerdings nicht, daß diese Spielzüge nicht mehr zur Anwendung kommen. Diese sind für das Paßspiel zum Teil hervorragend geeignet und man kann seinen Gegner ein ums andere Mal verblüffen. Bei dieser Spielweise sind besonders die Spielzüge zu empfehlen, in denen mindestens ein Ballempfänger eine Route ohne Richtungsänderung abläuft (Gutitout, XLR8).

2) Kicks haben erst in einer Entfernung von 32 Yards vom gegnerischen Tor einen Sinn. Beim vierten Versuch sollte immer ein präziser "Punt" gespielt werden, um einen sicheren Abstand zur eigenen Zone zu schaffen.

3) Ganz verwegene Cracks täuschen einen Punt vor und laufen dann mit dem Ball links um die Abwehrreihe herum. Weil die eigene Mannschaft in diesem Fall extrem gut abschirmt, kommt nur ein einzelner gegnerischer Verteidiger in die Quere, der aber meistens zu langsam ist, um diesen "Fake" abzufangen.

Abwehr

1) Die Formation "Goal A Bull" sollte nicht verwendet werden, da sonst jeder mittelmäßige Paß zum Touchdown führt.

2) Grundsätzlich kann man sich als Abwehrspieler auf die Behinderung des gegnerischen Quarterbacks konzentrieren. Sollte dieser jedoch einen Paß spielen, so ist dieser Versuch sinnlos.

Alexander Maur

Sonic 2 (Game Gear)

In ein geheimes Levelauswahlmenü gelangt man, wenn man beim ersten Logo die Tasten "1", "2" und "Start" gleichzeitig drückt. Erscheint das zweite Logo, so muß nun das Joypad solange gegen den Uhrzeigersinn bewegt werden, bis ein Klingelzeichen ertönt.

Martin Grote

World Of Illusion (Mega Drive)

1-Player-Modus: Mickey Mouse

Level 2	Rudi, Daisy, Goofy, Dagobert
Level 3	Goofy, Pluto, Dagobert, Minnie
Level 4	Daisy, Dagobert, Pluto, Rudi
Level 5	Dagobert, Rudi, Goofy, Pluto

1-Player-Modus: Donald Duck

Level 2	Pluto, Dagobert, Rudi, Minnie
Level 3	Rudi, Goofy, Daisy, Pluto
Level 4	Daisy, Dagobert, Goofy, Pluto
Level 5	Pluto, Goofy, Rudi, Dagobert

2-Player-Modus: Mickey & Donald

Level 2	Pluto, Goofy, Minnie, Rudi
Level 3	Dagobert, Minnie, Goofy, Daisy
Level 4	Minnie, Daisy, Rudi, Pluto
Level 5	Rudi, Dagobert, Pluto, Goofy

Unendlich viele Leben können im fünften Level (mit Mickey und Donald) abkassiert werden. Wenn man an den Abgrund kommt, kann man ein Leben einsacken. Nun geht man weiter, bis man die Würfel erreicht (Press Me). Springt man auf den ersten Würfel, so landet man wieder vor dem Abgrund und das Leben ist wieder da. Es geschehen eben doch noch Wunder!

Peer Schader

Turtles In Time (SNES)

Wenn man im Titelbild auf dem zweiten Joypad folgende Kombination drückt, erwarten den comicbegeisterten Spieler im Optionsmenü zehn freche Schildkröten, die dem miesen Shredder Mores lehren möchten: Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A.

Nicky Dobberstein

Super Probotector (SNES)

Nachdem die überschrift "Super" von links und rechts ins Bild gerutscht ist, drückt man auf dem Joypad schnell nach rechts, links, unten, oben, A, B und Start, um seinen stattlichen Roboterkrieger mit schlappen 30 Leben ins Rennen schicken zu können.

Nicky Dobberstein

Freezeradressen für das Super NES

Super Contra

- unendlich viele Leben für den ersten Spieler: **7E1F8A03**
- unendlich viele Leben für den zweiten Spieler: **7E1FCA03**

Magical Quest

- unendlich viele Herzen: **7E02B103**
- unendlich viele Leben: **7E037202**
- unendlich viel Zeit: **7E035F08**

Axelay

- unendlich viele Leben: **7E005E03**

Super Adventure Island

- unendlich viele Leben: **7E0D6C20**

Parodius

- unendlich viele Leben: **7E1DB201** und **7E1C6602**

F-Zero

- unendlich Energie: **7E00CA08**
- unendlich viele Turbos: **7E0CF302**

Henk Birkholz

Wrestle Mania
History Line 1914-18

PC

Wrestle Mania

Diesen Cheat könnt Ihr nur anwenden, wenn außer der Tastatur auch ein Joystick als Eingabemedium zur Verfügung steht. Nach dem Start solltet Ihr versuchen einen Griff zu setzen, indem Ihr Euch dem Gegner bedingungslos nähert. Dann am Joystick nach links und rechts rütteln und gleichzeitig "OP", "OP, "OP" drücken. Die Anzeige schnellt nun dreimal so schnell wie normalerweise in die Höhe und jeder geplante Griff kann in die Tat umgesetzt werden. Dieser Trick funktioniert bei jedem der fünf Muskelberge.

Tobias Thurn

History Line 1914-1918

Wenn sich ein geschichtlich orientierter Kampfstratege mit dem Computer messen möchte, so können ihm diese Levelcodes bestimmt weiterhelfen.

Zeitpunkt	Deutschl.	Alliierte
Sep. 1914	Pulse	Batle
Nov. 1914	Civil	Goose
Jan. 1915	Mouse	Sport
März 1915	Venom	Bimbo
Mai 1915	Noise	Tempo
Juli 1915	Right	Baron
Sep. 1915	Orkan	Bummm
Nov. 1915	Front	Level
Jan. 1916	Ratio	Toxin
März 1916	Parts	Pring
Mai 1916	Plane	Clean
Juli 1916	Flame	Xenon
Sep. 1916	Gotha	Signs
Nov. 1916	Balon	House
Jan. 1917	Pause	Sigma
März 1917	Elite	Seven
Mai 1917	Infra	Zombi
Juli 1917	Hills	Moves
Sep. 1917	Cobra	Blade
Nov. 1917	Atlas	Zorro
Jan. 1917	Amper	Stone
März 1918	Rhein	Mosel
Mai 1918	Candl	Order
Juli 1918	Stern	Sodom

Folgende Levelcodes gelten, wenn zwei humanoide Spieler gegeneinander antreten:

Track, Hulsar, Beast, Plate, Light, Scrol, Virus, Bison, Druck, Troll, Uboot, Droid, Grand., Royal, Water, Skill, Skull, Audio, Spell, Camel, Flags, Story, Scout, Green

Tom Marschall

Alone In The Dark
Starwars

Komplett Lösung

Alone in The Dark (PC)

Nach dem Vorspann findet Ihr Euch im Speicher des Hauses wieder. Hier verfrachtet Ihr den vorderen, roten Schrank vor das Fenster. Danach begebt Ihr Euch weiter nach links und schiebt die Truhe auf die Falltür. Wenn Ihr jetzt das Klavier etwas genauer betrachtet, werdet Ihr auf einen Brief stoßen, den Ihr sofort öffnet. Geöffnet wird auch die Truhe, in der sich ein Gewehr und eine Indianerdecke befindet. Beide Gegenstände werden sich später noch als sehr nützlich erweisen - also mitnehmen. Nun schnappt Ihr Euch noch die Petroleumlampe, die auf dem Tisch steht. Auf ins...

1. Stockwerk

Hier ist extreme Vorsicht geboten, denn in der Mitte des Flurs befindet sich eine heimtückische Falle.

Raum 1:

Im Regal findet Ihr nach einiger Zeit einen Ölkanister, mit dem Ihr die Petroleumlampe frisch auffüllt. Der leere Behälter kann wieder abgelegt werden. Außerdem steht neben dem Regal ein Bogen, der jedoch keinerlei Bedeutung hat.

Raum 2:

Nach einer kurzen Suche werdet Ihr im Sekretär einen Schlüssel finden, mit dessen Hilfe die Truhe in der anderen Ecke geöffnet werden kann. Aus der alten Kisten könnt

Ihr dann einen Säbel herausnehmen.

Raum 3:
Hier muß der erste Untote zur Strecke gebracht werden. Nicht besonders schwierig!

Raum 4:
In diesem Zimmer empfängt Euch ein nettes, kleines Vogelmonster, das Ihr kurzerhand von seinem Dasein erlöst. Anschließend werft Ihr die Vase aus der linken Ecke an die Wand. Auf diese unkonventionelle Art und Weise kommt Ihr in den Besitz eines Schlüssels, mit dem sich die Kommode öffnen läßt. Die unscheinbaren Spiegel, die nun ans Tageslicht treten, werden später noch enorm wichtig.

Raum 5:
Im Schrank befindet sich ein Koffer, auf den Ihr unbedingt einen Blick werfen solltet. Dabei stoßt Ihr auf eine kleine Flasche, deren Inhalt alle verlorenen Lebenspunkte regeneriert.

Raum 6:
Um die beiden Monster, die den Weg versperren, außer Gefecht zu setzen, bedarf es einer List. In die kleinen Statuetten vor der Treppe setzt Ihr einfach die kleinen Spiegel (aus Raum 4) ein. Von den Spiegeln irritiert, werden sich die Ungetüme gegenseitig das Leben nehmen. Der Weg führt weiter in das...

2. Stockwerk
Den gewalttätigen Haderlump in der Ritterrüstung solltet Ihr vorerst meiden, denn er ist ein wirklich harter Brocken.

Raum 1:
In diesem Raum ist lediglich der Kamin von Interesse.

Raum 2:
Nehmt Euch vor dem Geist im Sessel in acht. Eine Berührung kostet Euch das Leben. Schleicht Euch lieber vorsichtig an ihm vorbei und öffnet dann den Schrank, um die Patronen zu entwenden. Mit diesen könnt Ihr das Gewehr sofort einsatzbereit machen. Anschließend beschlagnahmt Ihr noch das Grammophon und die Streichhölzer.

Raum 3:
In diesem Zimmer wird Eure Schnelligkeit gefordert, denn der Typ in der Dusche ist kein sonderlich höflicher Mitmensch. Also öffnet schnell den Schrank und krallt Euch blitzartig den Koffer und die Kanne. Dann verlaßt diesen schaurigen Raum, solange Ihr noch könnt.

Raum 4:
Um Licht in das Dunkel dieses Raumes zu bringen, zündet die Petroleumlampe mit den Streichhölzern aus Raum 1 an. Nun stellt Ihr die Lampe auf dem Tisch ab, um Euch ein wenig umsehen zu können. Dann lest Ihr das Buch durch, das auf dem Tisch liegt. Das literarische Meisterwerk muß unbedingt an seinen angestammten Platz zurückkehren. Die Statue laßt Ihr Jedoch in Euer Inventar übergehen. Im Nachttisch findet Ihr wieder einige Patronen. Denkt beim Hinausgehen an die Petroleumlampe.

Raum 5:
Über das Bild, das Ihr gleich nach dem Eintreten links an der Wand seht, hängt Ihr die Indianerdecke. Dann werft Ihr beim Punkt "x" auf der Karte einen Pfeil auf das Bild. Damit hättet Ihr eine der gefährlichsten Fallen ausgeschaltet.

Raum 6:
Wenn Ihr die Standuhr ein wenig umherschiebt, kommt Ihr in den Besitz eines Schlüssels. Nun noch die Buchattrappe vom Schreibtisch geschnappt und schon kann der nächste Raum unsicher gemacht werden.

Raum 7:
Hier tritt zunächst einmal die Petroleumlampe in Aktion. Vor dem Geist müßt Ihr so schnell wie möglich in Richtung des rechten Büchergangs fliehen. Ungefähr in der Mitte des Ganges befindet sich ein Regal, das heller ist als die übrigen. Rechts neben dem Regal befindet sich ein Mechanismus, in den Ihr die Buchattrappe einsetzt. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtür. In dem neuentdeckten Raum entwendet Ihr den Talisman vom Altar und sucht im Regal nach einem Dolch. Mit diesem Dolch könnt Ihr Euren Verfolger erledigen. Anschließend kann in den Büchern nach Herzenslust geschmökert werden. Doch dabei sollte man nicht zu leichtsinnig handeln, denn beim braunen Buch handelt es sich um eine Falle. Die Lampe nicht vergessen!

Raum 8:
Nun könnt Ihr Euch endlich der Ritterrüstung zuwenden. Ihr erledigt sie kurzerhand mit der schweren Statue aus Eurem Inventar. Nach dieser glorreichen Tat nehmt Ihr Schwert und Rüstung an Euch. Das...

3. Stockwerk
Raum 1:
In dem großen Schrank befinden sich zwei Messer, von denen Euch eines als Waffe dienen kann. Danach nehmt Ihr den Topf vom Kamin. Da Eurer Lampe langsam der Saft ausgehen dürfte, bewegt Ihr Euch in den Kohlenkeller, um mit dem Kanister nachzugießen. Im Kohlenhaufen schnüffelt Ihr etwas herum und werdet schließlich fündig. In dem gefundenen Karton befindet sich ein Revolver, den Ihr sofort laden solltet. Mit dem Wasserfaß in der Ecke füllt Ihr die Kanne aus Eurem Inventar auf. Dann werft einmal einen Blick in die Vorratskammer. Die Packung Kekse stellt eine vorzügliche Mahlzeit dar und stillt den ersten Hunger. Außerdem hängt in diesem Raum ein Schlüssel an der Wand, den Ihr natürlich mitgehen laßt.

Raum 2:
Hier untersucht Ihr die Statue und findet dadurch einige Pfeile, von denen Ihr jedoch nur einen wirklich benötigt. Daraufhin wird es eine Invasion der Krabbeltiere geben. Aus diesem Grund verlaßt Ihr den Raum schleunigst.

Raum 3:
Mit einem kleinen Täuschungsmanöver könnt Ihr die Zombies von Eurer Wenigkeit ablenken. Stellt einfach den Topf auf den Tisch und schon werden Zombies keinen bösen Blick mehr an Euch verschwenden.

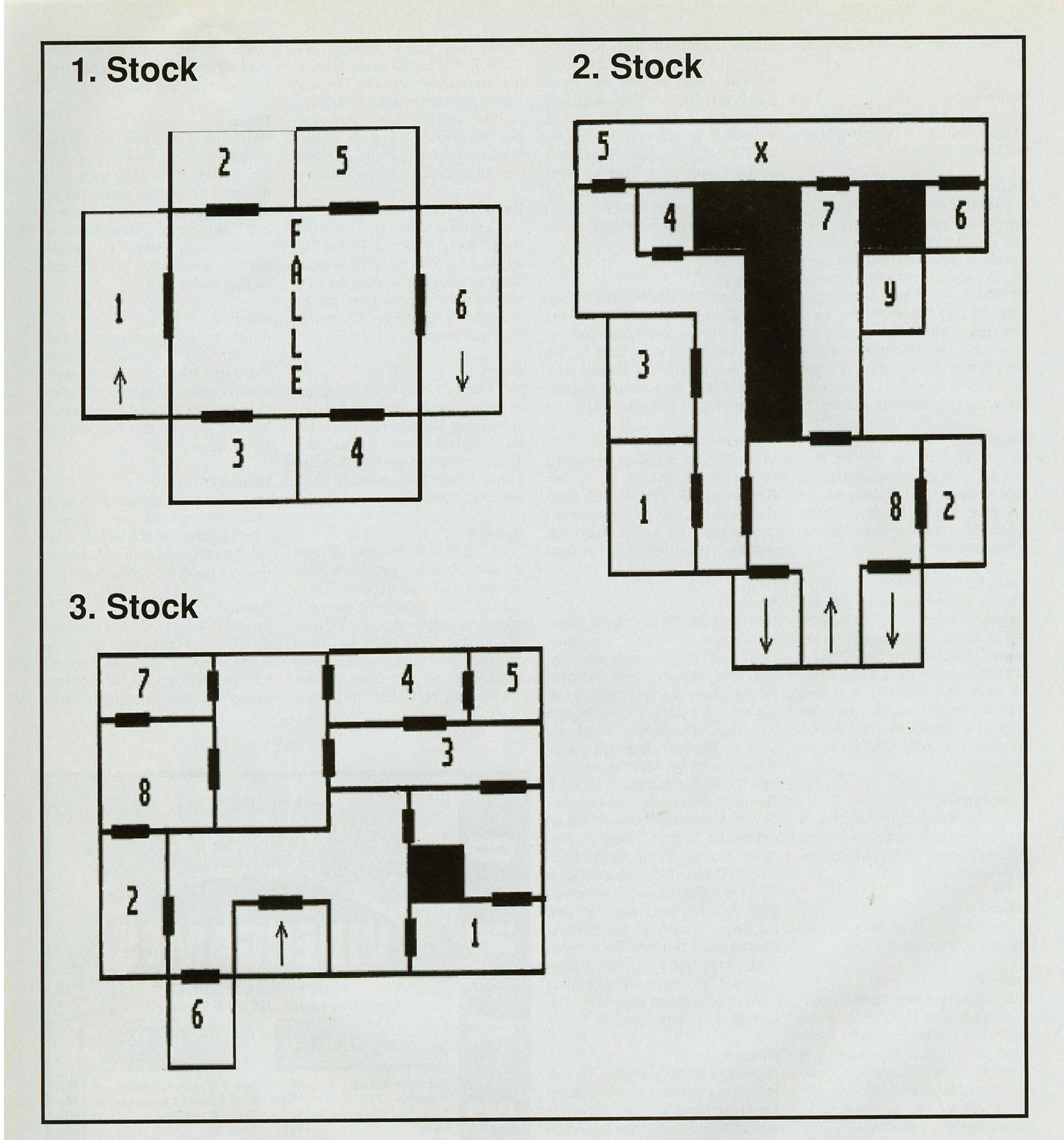
Raum 4:
Zunächst löscht Ihr den lästigen Zigarettenqualm mit Hilfe der gefüllten Wasserkanne. Dann tauscht Ihr Eure alte Streichholzschachtel gegen das Feuerzeug, das auf dem Tisch steht, ein. Wem dann der Sinn nach etwas Bildung steht, kann mit dem Buch und der Platte aus dem Schrank seine Gelüste stillen. Beide Dinge haben aber keine Bedeutung für den weiteren Verlauf des Spiels.

Raum 5:
Im Regal werdet Ihr eine grüne Platte finden, die Euch später noch einmal behilflich sein kann. Als nächstes benutzt Ihr den Säbel mit dem Wappen und schon öffnet sich ein zuvor verschlossener Geheimgang. Bevor Ihr diesen jedoch erkundet, geht's noch schnell zu Raum 6.

Raum 6:
Auf der hinteren Kommode im Keller befinden sich wieder einige Patronen. Um die Rattenplage endlich aus der Welt zu schaffen, lauft Ihr zum hinteren Teil des Kellers und entfernt den Keil, der die zwei Fässer hält.

Raum 7:
Den alten Kapitän macht Ihr nach etwas Übung mit dem Schwert unschädlich. Danach den Schlüssel suchen, mit dem die Tür zu Raum 8 geöffnet werden kann.

Raum 8:
Um die Geister zum Tanz zu bewegen, benutzt Ihr einfach die grüne Platte. Habt Ihr dies geschafft, so holt Ihr Euch den Schlüssel vom Vorsprung und verlaßt den Raum



in Richtung Geheimgang, den es jetzt zu erforschen gilt.

Gewölbe/Labyrinth

Raum 1:
Mit einem kräftigen Satz springt Ihr über die Brücke, da sich diese nicht gerade als die stabilste erweist.

Raum 2:
Bei diesem Riesen bleibt Euch nichts anderes übrig, als die Flucht zu ergreifen. Lauft in Richtung "x", denn hier wird Euch der Riese schon erwarten. Kurz bevor er zugreifen will, ändert Ihr ein zweites Mal die Richtung und peilt Punkt "y" an. Der Durchgang ist nun frei.

Raum 3:
Vorsicht vor dem helleren Holzstock, denn es handelt sich um eine Falle.

Raum 4:
Als erstes muß der Vogel aus dem Weg geschafft werden. Dann bewegt Ihr Euch in Richtung Abgrund, bis Ihr schließlich kurz davor steht. Nun schlagt Ihr mit dem Schwert auf das Monster ein. Um den Ausgang zu erreichen, springt Ihr von einem Fels zum anderen.

Raum 5:
Um die Schatzruhe zu erreichen, müßt Ihr diesen Weg wählen: Vom Eingang aus gesehen, den rechten Steg benutzen. Dann immer geradeaus und runterspringen, laufen, nach links, hochspringen und anschließend rechts zur Truhe. Dabei dürft Ihr auf keinen Fall ins Wasser fallen, da sonst die wertvolle Munition Schaden nimmt. Nun öffnet Ihr die Truhe und erhaltet dadurch einen Edelstein. Danach verschiebt Ihr den Stein hinter der Truhe und erarbeitet Euch so den Ausgang.

Raum 6:
Um im Labyrinth den Durchblick zu behalten, zündet Ihr wieder die Petroleumlampe an. Mit Hilfe der Karte dürfte es keine Probleme bereiten, auf dem richtigen Weg zu bleiben.

Raum 7:
Hier stellt Ihr zunächst die Lampe ab und benutzt anschließend den Edelstein. Dann öffnet Ihr die Tür, nehmt die Lampe wieder auf und verlaßt den Raum.

Raum 8:
Nachdem Ihr vom Felsen auf die untere Plattform gesprungen seid, verjagt Ihr das Wasserungeheuer mit einigen Pistolenschüssen. Nun versucht Ihr auf dem schnellsten Weg den Baum zu erreichen. Den Haken, auf den Ihr beim Altar stoßt, laßt Ihr mitgehen. Dann setzt Ihr den Talisman in die Gebetsstätte ein und entzündet die Lampe ein weiteres Mal. Brennt die Lampe, so werft sie in den Rachen des

SUPER-MEGA SONDERANGEBOTE

über **5500** Spiele suchen ein neues Zuhause!!!

AMIGA

Awesome	DM 9,-
Battle Master	DM 9,-
Carthago	DM 9,-
Carrier Command	DM 9,-
Foot.Manager 2	**DM 19,-**
Killing Cloud	DM 9,-
Larry 3	**DM 19,-**
Larry 2	**DM 19,-**
Ooops Up	DM 19,-
Predator 2	**DM 19,-**
Soccer Mania	DM 9,-
Speedball	**DM 19,-**
The 3 Stooges	DM 9,-
Turtles	**DM 19,-**
Waterloo	DM 9,-

PC

Accolade Action	DM 9,-
All Time Classics	DM 9,-
Carrier Command	**DM 9,-**
Foot. Manager 2	**DM 19,-**
Interphase	DM 9,-
Killing Cloud	DM 9,-
Larry 2	**DM 19,-**
Larry 3	**DM 19,-**
Millenium	DM 9,-
Predator 2	**DM 19,-**
Speedball	**DM 19,-**
Starglider	DM 9,-
The Kristal	DM 9,-
TV Sports Basketball	**DM 19,-**
TV Sports Football	**DM 19,-**
Waterloo	DM 9,-
World Tour Golf	**DM 19,-**

C64

Eye of Horus	DM 5,-
Foot. Manager 2	**DM 9,-**
Intern. Karate	**DM 9,-**
Transformers	DM 5,-
Turtles	**DM 9,-**
Speedball	**DM 9,-**

ATARI ST

Airborne Ranger	DM 9,-
Atomic	DM 9,-
Atomino	DM 9,-
Awesome	DM 9,-
Turtles	DM 9,-

ZUBEHÖR

10er Disk.box 5,25"	DM 3,-
10er Disk.box 3,5"	DM 3,-
Disk-Rein.set 5,25"	DM 5,-
Disk-Rein.set 3,5"	DM 5,-
Disk-Locher	DM 3,-
Quickshot II Joystick	DM 9,-

SUPER-RIESEN-PAKETE

AMIGA 15 Spiele (s.Liste)
DM 99,- Preisvorteil DM106,-

PC 16 Spiele (s.Liste)
DM 99,- Preisvorteil DM115,-

C64 6 Spiele (s.Liste)
DM 29,- Preisvorteil DM 17,-

ATARI ST 5 Spiele (s.Liste)
DM 19,- Preisvorteil DM 26,-

Bestellung ist nur per Vorkasse (zzgl. DM 5,- für Porto & Verpackung) oder per Nachnahme (zzgl. DM 11,- für Porto & Verpackung) möglich.

Bestellungen über:
CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Telefon 0911 - 45 74 00

Sollte eines der Angebote vergriffen sein, liefern wir Ihnen zur Ansicht ein gleichwertiges Spiel.

WICHTIG·WICHTIG·WICHTIG

Diese Anzeige ausschneiden, einstecken, weiterzeigen !

JETZT NEU IN ESSEN

GAME STORE

Computer - & Videospiele
Rüttenscheider Straße 181 4300 Essen

MEGA DRIVE	ATARI ST	IBM PC
GAME BOY	SUPER NINTENDO	AMIGA

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an:

Tel.: 0201/77 72 25

TELEFON 0711 - 262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA-MEGADRIVE SUPERFAMICOM NEO GEO GAME GEAR

Wir haben eine große Auswahl an lieferbaren Spielen.
Ständig die neuesten Hits.

Viele Sonderangebote! Spiele schon ab 49,- DM
Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten!

Neues Clubmagazin 5-Star. Jetzt mit über 40 aktuellen Spieletests auf 60 Seiten Umfang. Wettbewerbe, Kleinanzeigenmarkt. Tips & Tricks.

Besucht unser Ladengeschäft. Erreichbar ab Hauptbahnhof mit der Straßenbahn U4 oder U9 Richtung Hedelfingen. Aussteigen Haltestelle Karl-Olga Krankenhaus.

Preislisten und Clubinformationen gegen frankierten Rückumschlag (1,- DM)

TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

Computerferien

Das Computercamp im Schwarzwald

BASIC ★ GFA-BASIC

'C'-Programmierung

Maschinensprache

IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST, Commodore C 64/C 128

AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball, Surfen, Football, Mountain-Bike

Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn, Rundflug, Kino und vieles mehr

Sofort kostenlosen Prospekt anfordern!

Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexerstraße 6 · D-7800 Freiburg
Tel. (0761) 892869 · Telefax (0761) 892884
BTX (0761) 892891

Okay Soft

PC & AMIGA

Am Graben 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405
BTX * 20011009674 1279 ◆

		PC	AMIGA
1869	DV	81.90	67.90
3D Construction Kit 2.0	DV	120.90	120.90
A.T.A.C	DA	80.90	--.--
Aces of Pacific	DA	74.90	--.--
- Mission Disk		47.90	--.--
Airbus A 320	DA	88.90	86.90
Ancient Art of War		80.90	--.--
Archer McLeans Pool	DA	--.--	48.90
Armour Geddon	DA	83.90	51.90
Caesar	DA	66.90	57.90
Campaign	DV	70.90	63.90
Commanche	DV	87.90	--.--
Das schwarze Auge	DV	81.90	72.90
Der Patrizier	DV	81.90	67.90
Epic	DA	72.90	64.90
Erben des Throns	Dt	78.90	72.90
Eye of Beholder 2	DV	80.90	79.90
Grand Prix (Microprose)		83.90	73.90
Gunship 2000	DA	88.90	77.90
- Mission Disk	DA	56.90	--.--
Harrier Ass.Jump Jet	DA	69.90	61.90
Harrier Jump Jet(Micro)		85.90	--.--
History Line 1914-1918	DV	80.90	80.90
Humans		59.90	56.90
Incredible Machine		68.90	--.--
Indiana Jones IV	DV	86.90	81.90
Jimmy Whites Snooker	DA	66.90	67.90
Kings Quest 6		80.90	--.--
Laura Bow II	DV	75.90	--.--
Links 386		86.90	--.--
- Course Mauna Kea		46.90	--.--
Lotus 3		--.--	50.90
Might + Magic 4	DV	80.90	a.A.
Monkey Island 2	DV	79.90	79.90
Nigel Mansell	DA	62.90	55.90
Push Over		67.90	55.90
Quest for Glory 3	DV	69.90	--.--
Red Baron Missionb.	DV	46.90	a.A.
Robosports	DA	59.90	57.90
Shadow Worlds		--.--	57.90
Sherlok Holmes	DV	84.90	a.A.
Spelljammer		67.90	--.--
Summer Challenge	DA	65.90	a.A.
Strike Commander	DA	77.90	--.--
Task Force 1942		85.90	--.--
Trolls	DA	49.90	--.--
TV Sports Baseball	DA	40.90	32.90
WWF 2	DA	58.90	52.90
Wing Commander	DV	--.--	79.90
Zool	DA	--.--	49.90

SOUNDBLASTER 2.0	168.-
ATI Stereo FX	287.-
AdLib GOLD	455.-
Roland LAPC I	799.-
Adlib Soundkarte	125.-

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorauskasse / Stammkunden DM 4.50

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

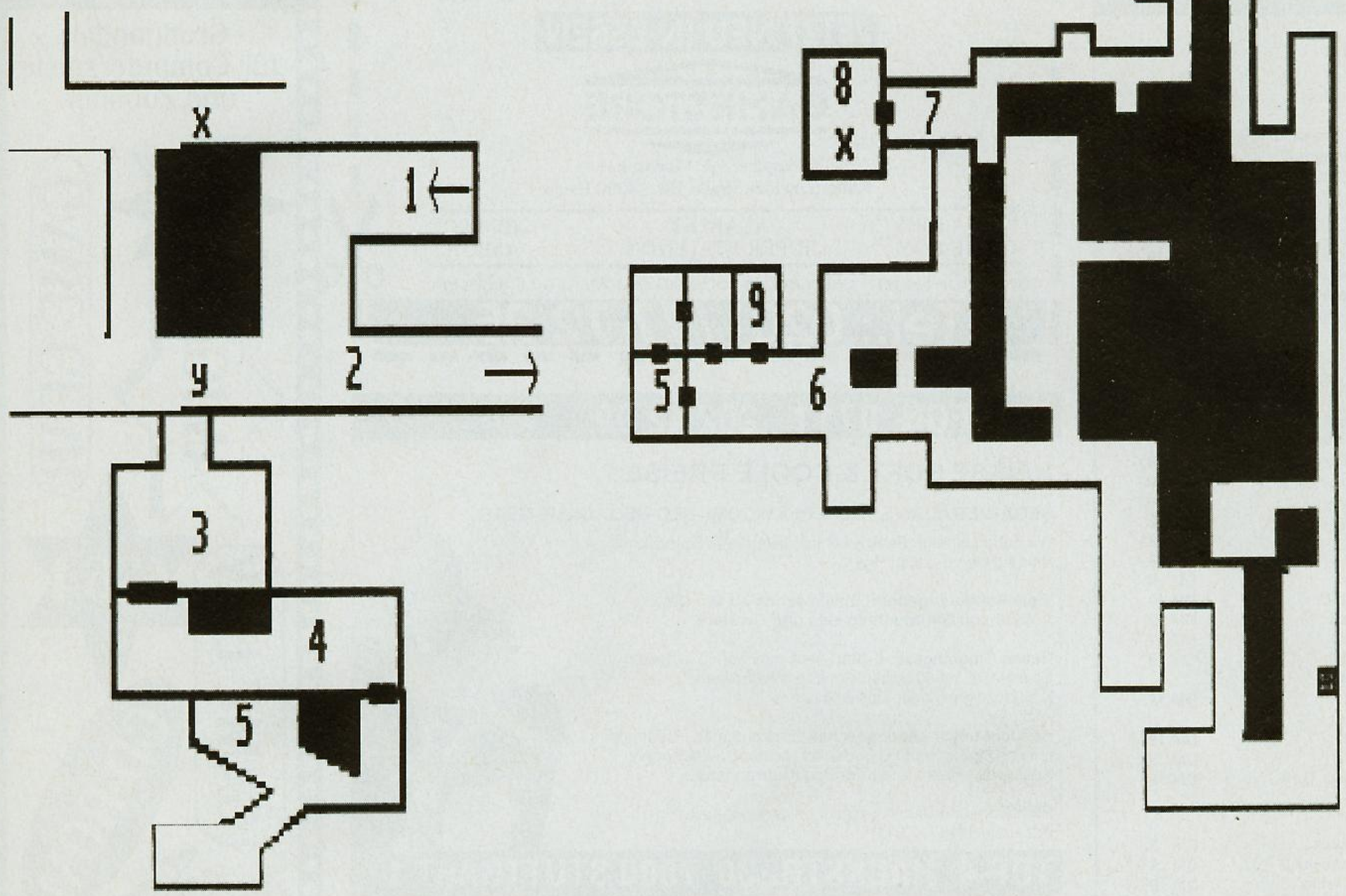
Großhandel für Computerspiele und Zubehör

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

Gewölbe (Labyrinth)



Ungetüms und lauft zum Punkt x. Hier öffnet Ihr die Tür mit Hilfe des Hakens.

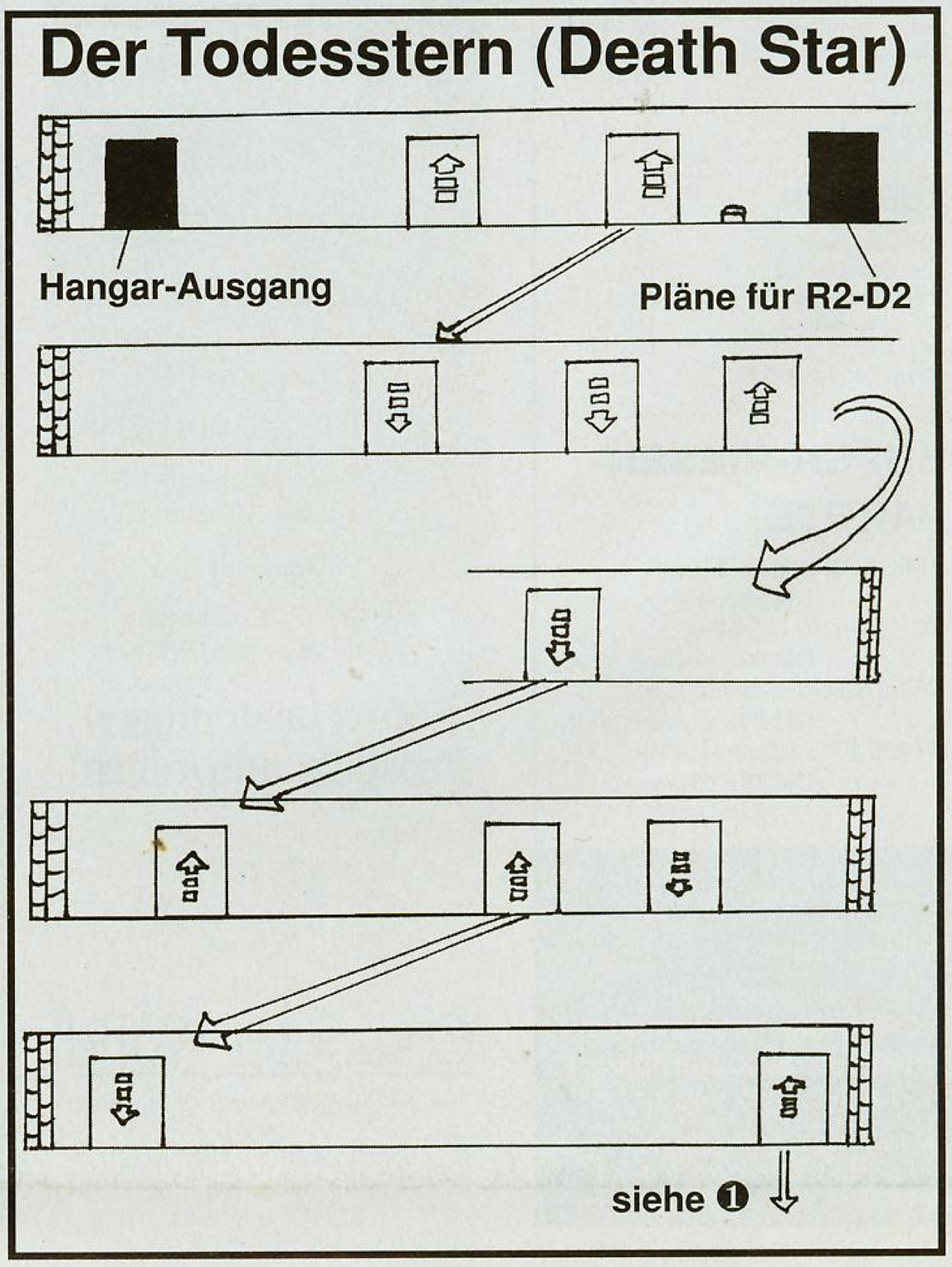
Raum 9:
Die Tür wird ebenfalls mit dem Haken geöffnet. Damit hättet Ihr Euch aus der Höhle herausgearbeitet. Wenn Ihr jetzt nach oben geht, befindet Ihr Euch wieder im Keller und Ihr könnt das Haus seelenruhig durch den Ausgang verlassen.

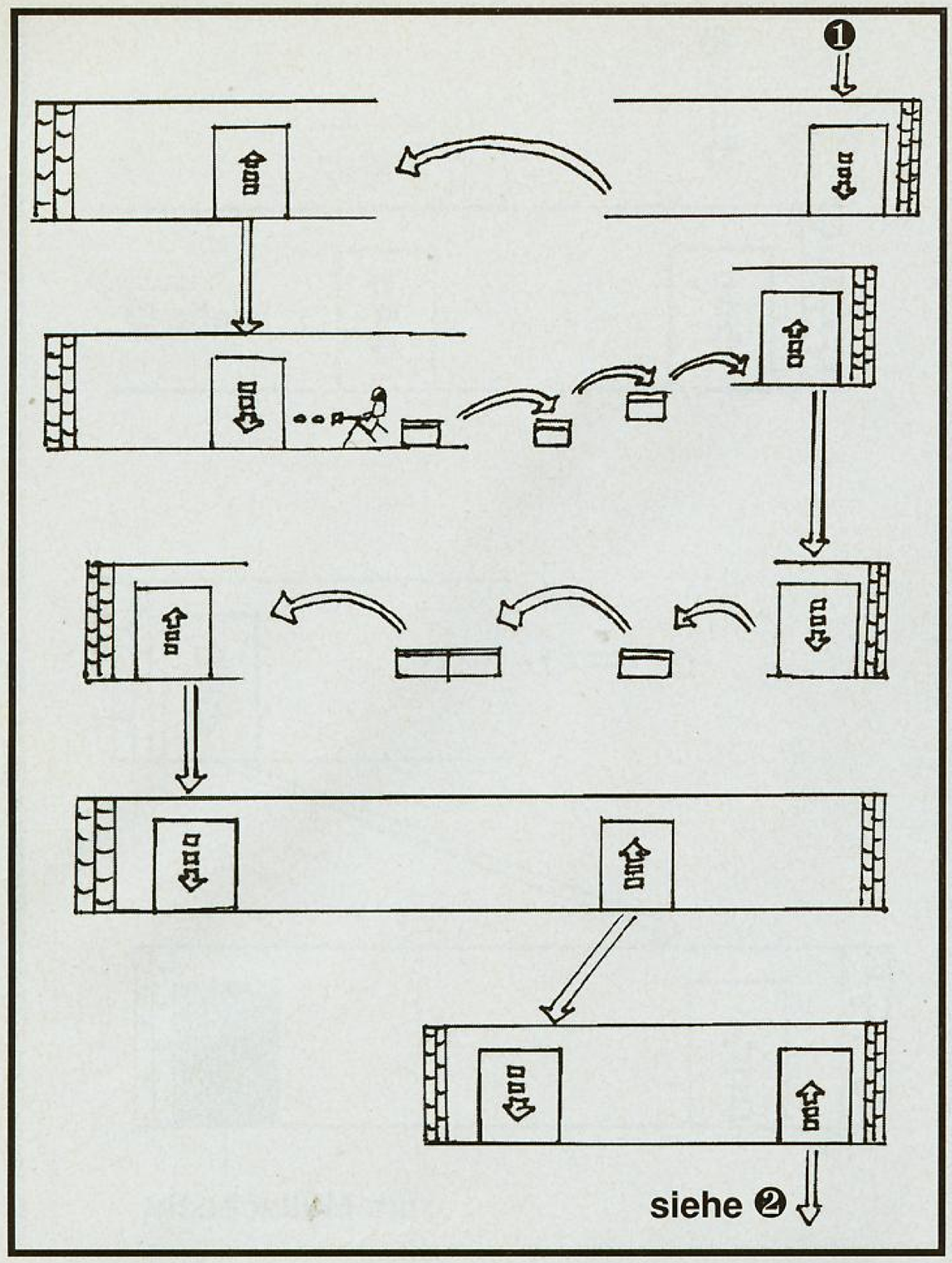
Star Wars (Game Boy)

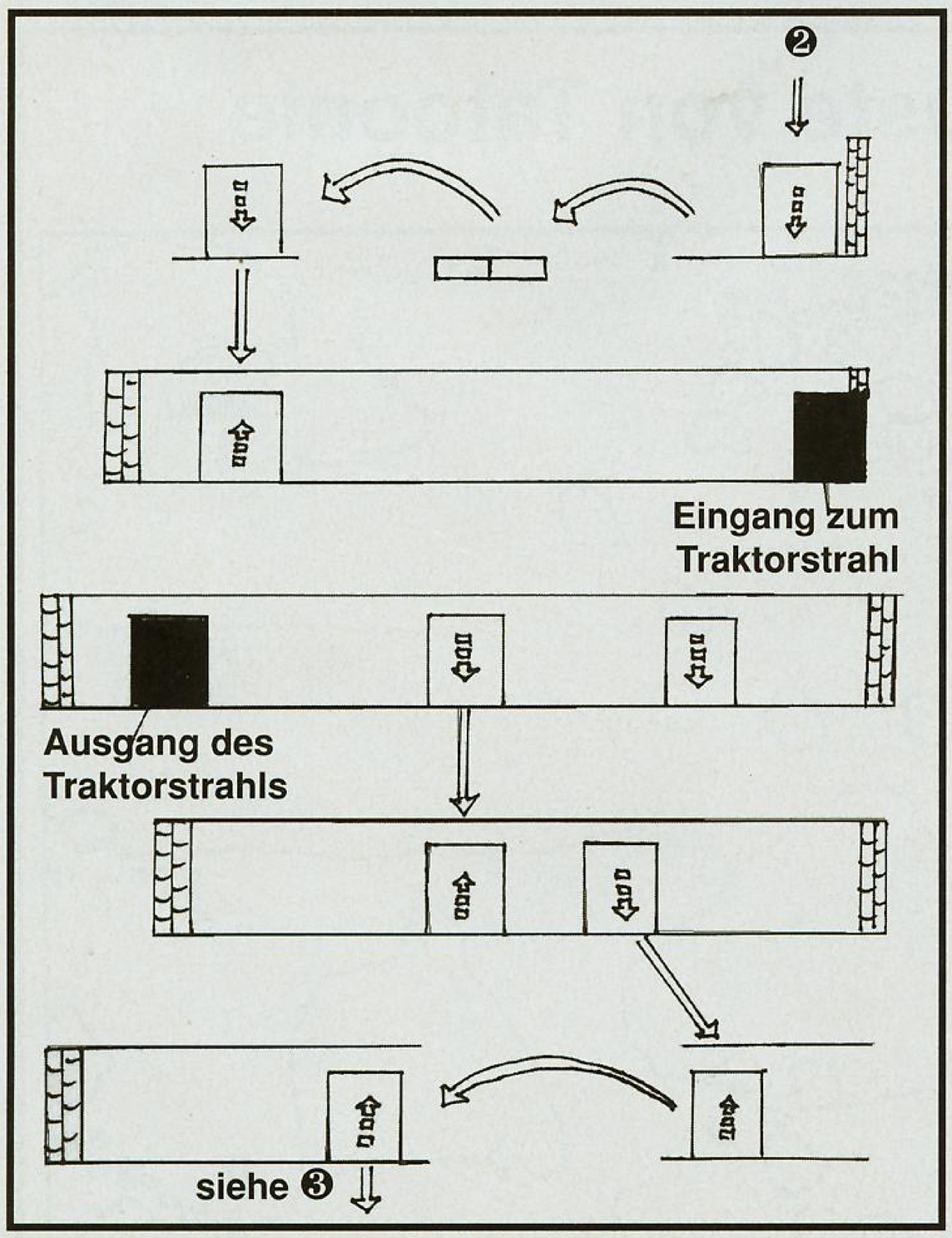
Nach dem Spielstart befindet Ihr Euch vor einer Höhle, die Ihr sofort betretet. Lauft einfach durch, und Ihr findet eine neue Laserkanone für Luke. Draußen könnt Ihr über Euren weiteren Weg frei entscheiden. Dabei hilft Euch die Karte und zur besseren Orientierung könnt Ihr Euch ja immer noch nahe der großen Felsen aufhalten. Ich schlage allerdings folgende Reihenfolge vor, die auf der Karte leicht nachzuvollziehen ist:

1 (Laserkanone für Luke),
2 (R2-D2),
3 (Schutzschild für den Falken),
4 (Obi-Wan Kenobi und Lichtschwert),
5 (zwei Schutzschilde für den Falken),
und dann **6** und **7**, wo Ihr jeweils ein weiteres Schutzschild für den Falken findet. Nun müßt Ihr in die Cantina nach Mos Eisley (8), um Han Solo zu finden. Dabei solltet Ihr stets das Lichtschwert benutzen und Euch damit langsam vortasten. Wenn Ihr aus der Cantina wieder raus seid, müßt Ihr nun nach rechts laufen. Benutzt Luke dabei mit seinem Lichtschwert, Han Solo nur bei kniffligen Situationen. Habt Ihr es bis zum Hangar geschafft, erwartet Euch ein ähnlicher Level wie bei R2-D2. Geht soweit nach oben wie es geht, dann immer nach rechts unten. Verriegelt von zwei Laserkanonen findet Ihr ein weiteres Schutzschild für den Falken, womit die Schilde komplett sind. Wenn Ihr schließlich den Falken gefunden habt, geht's auf nach Alderaan. Dabei solltet Ihr den Programmierfehler ausnutzen und den Falken immer nach unten steuern. So müßt Ihr keinen Treffer einstecken. Am Todesstern angekommen, erwartet Euch wiedereinmal ein Hangar. Das Konzept die-

Der Todesstern (Death Star)







ses Hangars ist das gleiche wie beim ersten und es kommt ein ziemlich verwirrendes Labyrinth auf Euch zu. Die gesamte Auflösung dazu könnt Ihr den Karten entnehmen. Zuerst müßt Ihr allerdings zur schwarzen Tür nach rechts, um die Pläne für R2-D2 zu kriegen. Benutzt hierbei und im restlichen Labyrinth immer Luke, wobei noch zu sagen ist, daß Ihr immer auf plötzliche Angreifer achten müßt.

Jetzt habt Ihr den Traktorstrahl zerstört (Leiter immer hochklettern und auf den Traktorstrahl schießen) und Prinzessin Leia gefunden, die Ihr genauso spar-

NEW POINT GmbH
Direkt Importe
Der Videospieleversand in Hamburg
Brennerhof 6 2000 Hamburg 74

MEGA-DRIVE GAMES

Test Drive II US.	119,00 DM
Global Gladiators US.	129,00 DM
Super Battle Tank US.	119,00 DM
Streets of Rage II US.	139,00 DM
Talespin US.	99,00 DM
Biohazard Battler	119,00 DM
Menacer mit Terminator II US.	**219,00 DM**

SUPER NES GAMES

Mickey Mouse JP	129,00 DM
Wrestling II JP.	139,00 DM
Wing Commander US.	139,00 DM
Out of the World US.	139,00 DM
NCAA Basketball US.	119,00 DM
Best of the Best US.	129,00 DM
Push over US.	129,00 DM

Weiter Super NES und Mega-Drive Games auf Anfrage.
Wir führen auch Spiele ab 29,00 DM für das Mega-Drive
Fordern Sie unser kostenloses Magazin an Frankierter und Adressierten Rückumschlag (1,70 DM)
Wir liefern per Nachnahme DM 10,- / Express DM 15,-
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Tel. 040/7890108 Fax 7890138

Neueröffnung am 1.2.93
GAME ON..
Spezial Nintendo Versand
Gameboy • NES • SNES
W 6123 Bad König · Postfach 1401
Telefon 060 63/576 41
Service: Bürozeiten von 9-21 Uhr
Bestellung bis 16 Uhr: Versand am gleichen Tag
24 Std. Service: bei Bestellung bis 11 Uhr

RAGUZI Soft- und Hardware
HRA Siegburg Nr.2.899-Liebigstr.9, 5216 Niederkassel 3
Telefon 02208/74006 Telefax 02208/72699

MEGA DRIVE®

Sonic Set	300,00
Magnum Set	350,00
Arcade Power Stick	110,00
Infared Joypad	90,00
Control Pad SG-6	40,00
Pro-Action Replay 16-Bit	125,00
Arch Rivals (US)	99,00
Biohazard (US)	**99,00**
Chuck Rock (US)	99,00
Dragon' s Fury (US)	99,00
John Madden Football (D)	**120,00**
Lemmings (US)	95,00
LHX Attack Chopper (US)	**95,00**
Lotus Turbo Challenge (US)	**99,00**
Sonic the Hedgehog 2 (D)	90,00
Taz Mania (US)	99,00
Toxic Crusaders (US)	**99,00**
u.v.a.	

GAMEBOY®

4-in-1 Fun Pak (US)	60,00
Super Mario Land 2 (US)	60,00
Spinder-Man 2 (US)	65,00
The Simpsons 2 (US)	55,00

NES®

Addams Family (D)	**95,00**
Lemmings (D)	**100,00**

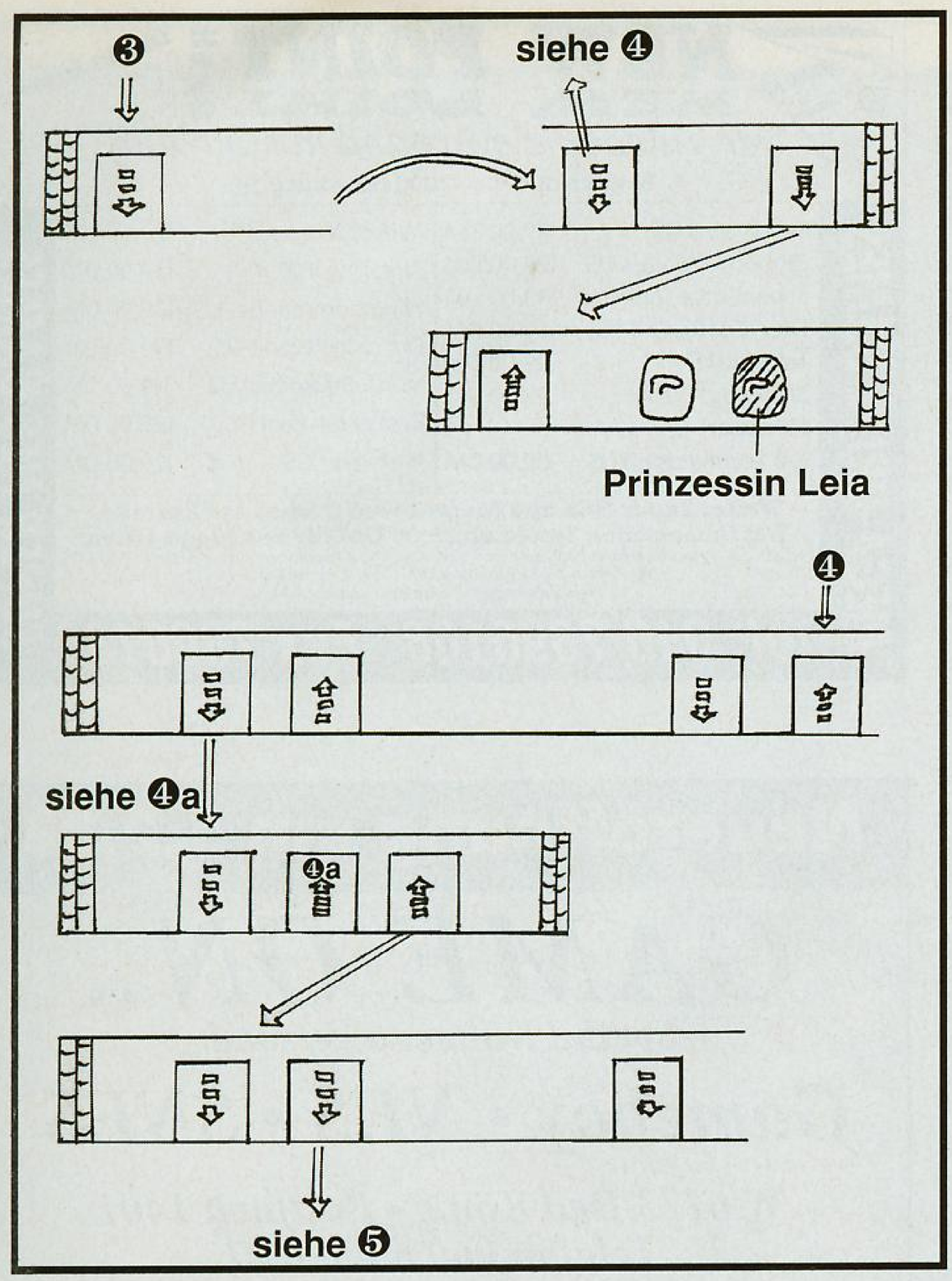
SUPER NINTENDO®

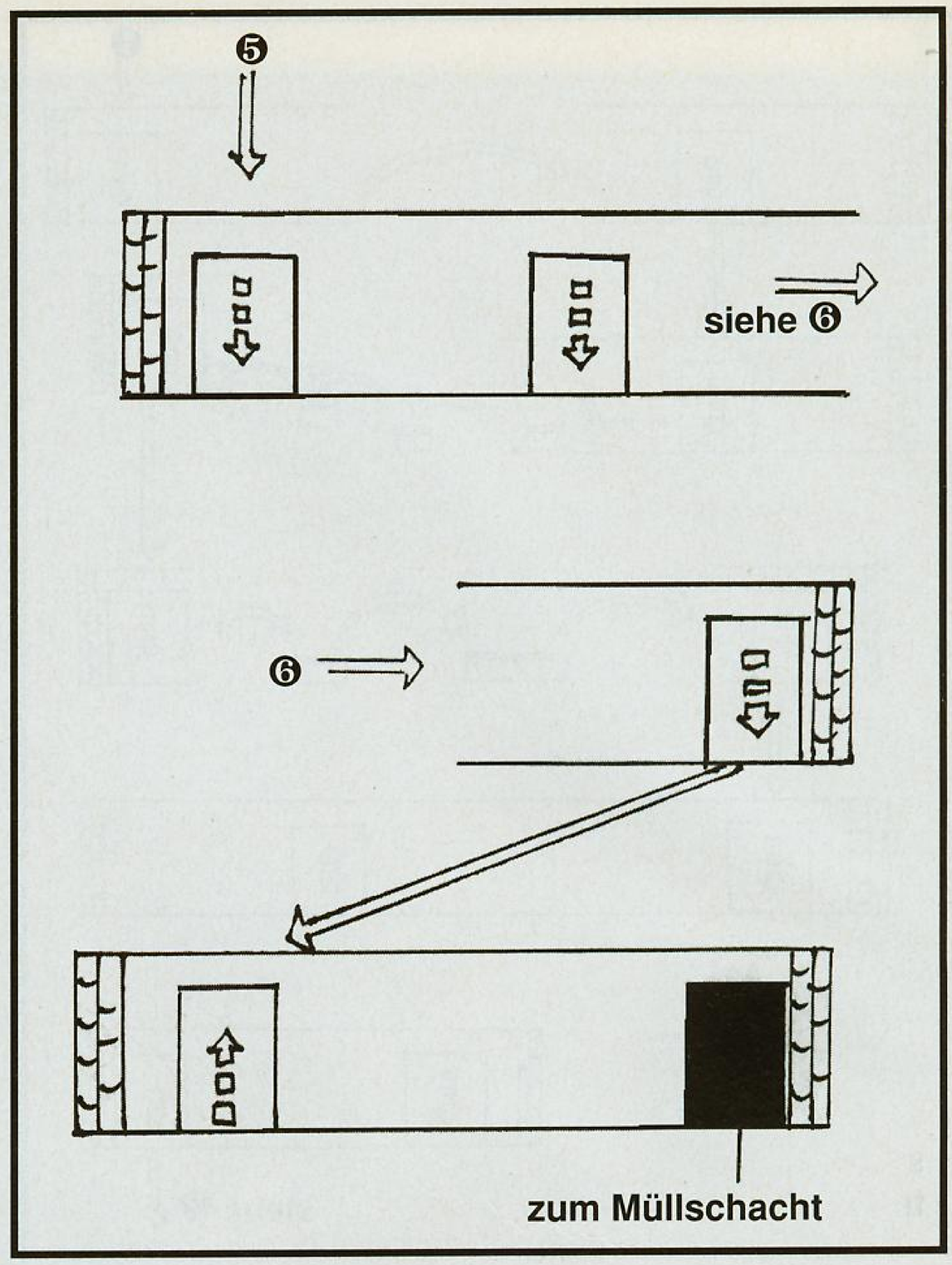
16-Bit Konsole	285,00
Carry Case für Konsole	60,00
High Tech Action Controller	35,00
JoyCard (Autofire+Slow Motion)	45,00
SNES Game Converter	45,00
Pro-Action Replay 16-Bit	125,00
Act Ralser (D)	125,00
Amazing Tennis (US)	**115,00**
Chuck Rock (US)	115,00
Lemmings (D)	115,00
NHLPA Hockey '93 (US)	115,00
Roadrunner (US)	**125,00**
Super Ghouls'n Ghosts (US)	**95,00**
Super Mario Kart (D)	100,00
The Magical Quest (D)	115,00
Turtles In time (US)	115,00
Zelda (D oder US)	95,00
u.v.a.	

GAME GEAR®

Prince of Persia (US)	**70,00**
Sonic the Hedgehog 2 (D)	70,00

Obige Preise gelten nur bei Kauf in unseren Geschäftsräumen, bei Versand (Nachnahme) abzüglich 10% !!!
Ab 300,00 DM entfallen die Porto-/Verpackung-/Versicherungskosten in Höhe von 10,00 DM.

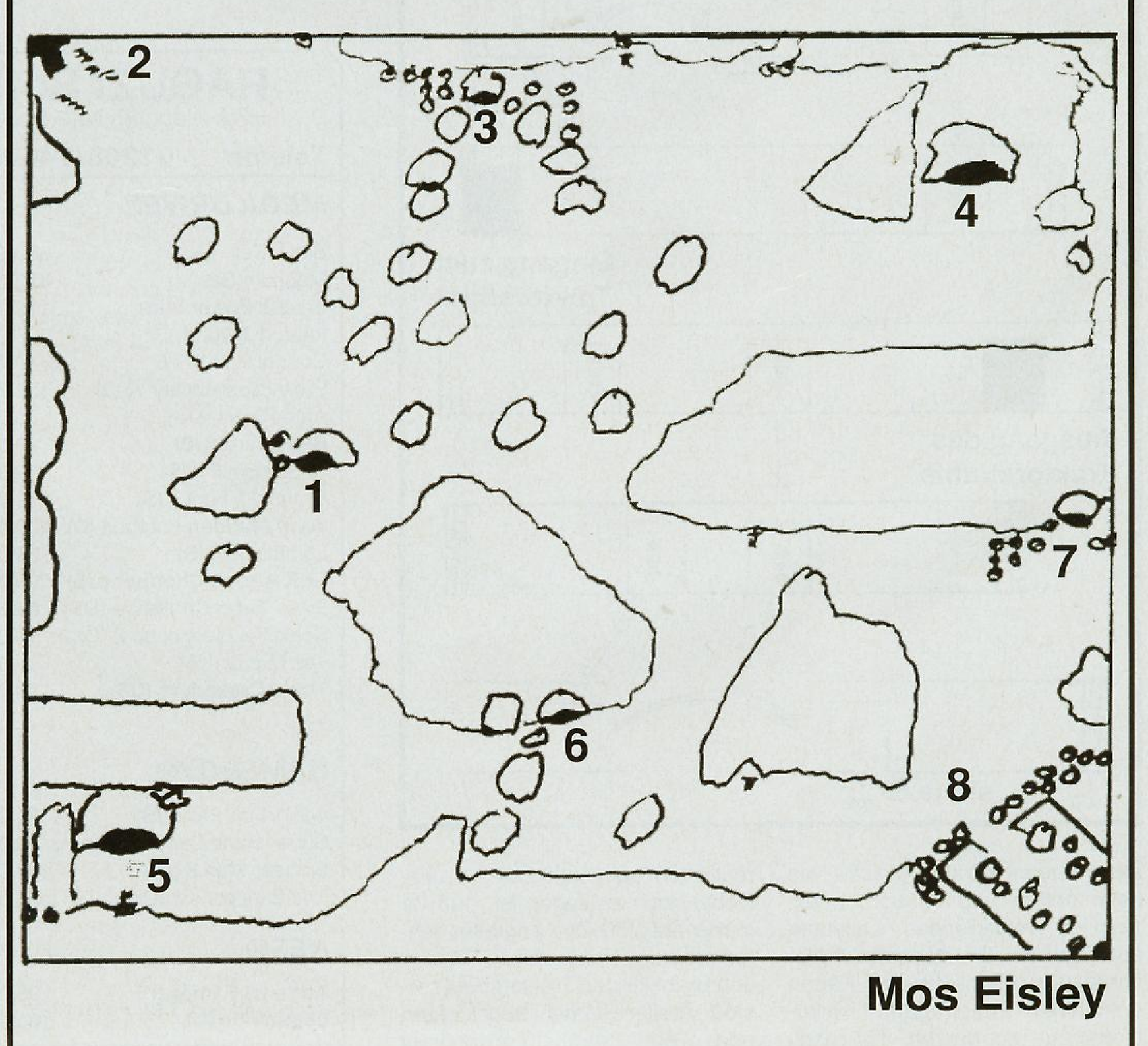




sam einsetzen solltet wie Han Solo. Nun kommt ein hangarähnlicher Level. Habt Ihr den durchgespielt kommt nun Euer erster "Endgegner". Stellt Euch im Müllschacht auf das linke Brett und sobald das Augenmonster hochkommt, schlagt mit dem Lichtschwert darauf ein. Jetzt erwartet Euch wieder ein "Hangar"-Level, allerdings ein sehr langer und schwerer. Seid Ihr wieder am Falken angekommen, müßt Ihr wieder zurückfliegen. Dabei greifen Euch T-Fighter an, die Ihr mit dem Steuerkreuz anpeilen und dann abschießen müßt. Zurück auf dem Planeten fliegt Ihr mit einem Geschwader X-Flüglern zurück zum Todesstern. Am Todesstern angelangt, kommt nun endlich der Shoot 'em up Level. Ihr solltet den Protonenschuß nutzen, den man mit "B" abfeuert. Dieser Schuß ist in der Gebrauchsanweisung nicht beschrieben. Die Kugel geht beim Abschuß immer hinter Euren X-Wing Fighter, bevor sie nach vorne schießt. Nun müßt Ihr die T-Fighter nur noch kurz hinter Euch kommen lassen, und dann einen Protonen-Torpedo abfeuern - schon sind sie zerstört! Ihr solltet Euch jetzt immer links halten, bis Ihr nur noch nach rechts könnt (nehmt Euch dabei vor den Pfeilern in Acht). Jetzt fliegt auf das schwarze Feld in der Mitte zu. Der Todesstern ist vernichtet, und die Allianz vorerst gerettet.

Jan

Die Wüste von Tatoonie



Mos Eisley

Da sitze ich nun einsam und verlassen vor meinem Rechner und hacke das Vorwort für die Leserbriefseiten auf meiner abgenutzten Tastatur. Vor mir liegt das kümmerliche Häufchen Post, daß Ihr mir diesen Monat gegönnt habt. Soll das alles gewesen sein? Wieder einmal beschleicht mich ein ganz und gar untriumphales Gefühl: Muß ich doch an dieser Stelle die Grundfrage eines jeden Redakteurs stellen! Jene Frage, die ein gewisser Kasper immer zu stellen pflegte. "Seid Ihr alle da?" Und aus der Leere des Raumes dringen vereinzelte Antworten zu mir. Ich steig da nicht durch! Im letzten Monat Waschkörbe mit Post - aber die Leserbriefe dieses Monats könnten aus zwei Metern Höhe auf eine Ameise fallen, ohne sie zu verletzen. Das hab ich gerne! Zu Tausenden auf unsere Leserumfrage antworten, aber Euren Leserbriefonkel vergessen! Klar - bei mir gibt's nix zu gewinnen. Gieriges Gesindel. Doch da man die Flinte nicht mit dem Bad ausschütten, und das Kind nicht ins Korn werfen soll, gebe ich Euch die Möglichkeit Euch zu bessern. Unser Redaktionsbote hat extra seine Sackkarre neu bereifen lassen, um den Ansturm an Leserbriefen im nächsten Monat auch gewachsen zu sein. Ihr wollt doch sicher nicht, daß er sich die Mühe umsonst gemacht hat?

Der Eure bis die Hölle gefriert: RR

FRONT

An die Verräter!
Dies ist eine ernst zu nehmende Drohung!! Wir von der "Front für den Amiga" werden mit allen Mitteln versuchen den feindlichen PC zu vernichten. Der Grund für diesen Brief liegt darin, daß Ihr die verhaßten PC-Spiele vorstellt. Wir sehen darin ein Ärgernis für jeden treuen Amiga-User, darum rufen wir zum Boykott der Play Time auf! Diese unterstützt das Gesocks der PC-User. So kann es nicht weitergehen! Wir von der Front für den Amiga werden versuchen, alle Amiga-User zu vereinen, um so den Ring der Feinde zu durchbrechen. Gemeinsam sind wir stark! Nur wenn Ihr ausschließlich Amiga Spiele testet, werden wir den Boykott beenden. Wenn alle Amiga-User mitmachen wird man auf uns hören, da die Verkaufszahlen sinken. Ist dieses Ziel erreicht, werden wir den Spielekonsolen den Kampf ansagen. Verflucht sind Sega und Nintendo! Nur der Amiga ist die Macht!

Front für den Amiga

P.S. Seid Ihr mutig genug diesen Brief abzudrucken?

Ich habe mir lange überlegen müssen, ob ich den Mut habe diesen Brief abzudrucken. Solchen Blödsinn liest man (Gott sei Dank) ja nicht alle Tage. Also Jungs - erstmal tief Luft holen und zuhören! Ich habe mir erlaubt, die schlimmsten Rechtschreib- und Grammatikfehler auszubessern. Ebenso nahm ich mir die Freiheit, die deutschen Umlaute einzufügen, da Ihr das offensichtlich nicht auf die Reihe bekommt. Ich hoffe, damit Euren Brief nicht allzu sehr verfälscht zu haben. Einen Kommentar zu Eurem Geschmiere erspare ich mir lieber, da mich meine gute Erziehung daran hindert. Eurem Brief glaube ich entnehmen zu können, daß Ihr an Langeweile und Mangel an Möglichkeiten sinnvoller Freizeitgestaltung leidet. Ich möchte Euch darum einen kostenlosen Grundkurs für Anwendungen mit dem Amiga (Ihr wißt schon - die peinliche Sache mit den Umlauten) anbieten. Gleichzeitig könnte ich Euch beibringen, wie man sich ohne Peinlichkeiten in der Öffentlichkeit äußert und Freunde gewinnt. Ihr scheint beides dringend nötig zu haben.

SECOND FRONT

Hallo Play Time!
Als ich die Zeitschrift 1/93 gekauft habe, und zuhause die Leserbriefe anschaute, war ich entsetzt! Da war doch dieser Michael Waas und schrieb etwas über Amiga und PC.
1. Er meint der Amiga ist ein Einstiegscomputer, und benutzerfreundlich zugleich. Ich meine, daß der Amiga einen verblödet und kein Einstiegscomputer ist. Er ist laufend kaputt und hat nie vernünftige Spiele.
2. Er hat mit seinem Erscheinen viel in der Computerwelt bewegt. Ich meine, der Amiga hat nichts bewegt. Höchstens den Sperrmüll!
3. Daß es ohne den Amiga keinen Sound und keinen Farbbildschirm gibt ist Quatsch! Die ganzen Sachen kommen ja vom PC - der Amiga hat sich alles abgeguckt. Heutzutage spielt ja nur noch eine Kuh auf der Weide mit dem Amiga. Darum habe ich einen Anti-Amiga-Club gegründet. Dort zertrümmern wir Amigas, verhauen kleine Kinder, die einen Amiga besitzen, und drucken Anti-Amiga-Plakate. Natürlich werben wir für den PC in Schulen, Kneipen, Kaufhäusern usw.
Also Play Time - laßt Euch von diesem Waas Aas nichts sagen. Werbt weiter für den PC und bevorzugt ihn ruhig. Wenn es Leuten wie Waas auf die Senkel geht, haben die selber schuld. Sollen sie sich doch mal die Schuhe richtig zumachen.

PC Paul

Auch Dir möchte ich das oben genannte Angebot machen. Allerdings muß ich zugeben, daß Dein Brief keine Fehler enthielt - und auch deutsche Umlaute richtig gedruckt wurden. Sollte einem das zu denken geben?
Wir denken allerdings nicht daran, ein System zu bevorzugen! Derartige Glaubenskriege finden wir sehr lustig. Das ist auch der einzige Grund, warum wir solche Briefe abdrucken. Aber für heute möchte ich das Bierzelt der Play Time schließen.

TEE-VOGEL

Hallo Onkel Rosshirt!
Erstmal vorweg: Die PT ist spitze! Obwohl ja die Bilder nicht immer die Besten sind. Da ich mir bald einen T-Bird zulegen will, habe ich einige Fragen:
1. Ist der T-Bird preisgünstig? Bitte Deine persönliche Meinung!
2. Ist der T-Bird auch in weiß erhältlich?
3. Wo kann man weitere Infos über den T-Bird erhalten?
Tschüß - und macht weiter so!

Rudi

P.S. Hast Du einen Vogel?

1. Diese Frage bringt mich in ernsthafte Verlegenheit, da Du ja ausdrücklich meine persönliche Meinung lesen willst. Wollen wir es einmal so ausdrücken: Zu teuer ist er auf keinen Fall, aber mit etwas suchen, kannst Du bestimmt die eine oder andere Mark sparen.
2. Das ist die berühmte Frage nach dem weißen Raben.
3. In jedem besseren Computerladen sollte eigentlich so ein Gerät stehen. Da kannst Du ja

einmal selbst Hand anlegen und/oder den Verkäufer löchern. Dein P.S. kann man verschieden deuten. Falls Du das mental meinst, wage ich keine Antwort. Wenn es sich auf ein Tier mit Federn, im Käfig bezieht - nö. Falls Du aber den Tee-Vogel meinst, muß ich zähneknirschend zugeben, daß ein Gerät anderer Herkunft und Farbe meinen Schreibtisch ziert.

AUSBILDUNG

Sehr geehrte Damen und Herren!
Ich werde voraussichtlich im Jahre 1994 die Fachhochschulreife erlangen. Da ich schon viele Jahre mit mehreren Computern zu tun habe, bin ich zu der Entscheidung gekommen Programmierer zu werden. Nun meine Frage: Können Sie mir sagen, wo ich mich bewerben könnte, um Programmierer zu werden? Das Problem dabei ist, daß ich mich mit der Entwicklung von Spielen beschäftigen möchte. Das Arbeitsamt konnte mir keine Auskunft geben. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie mir mitteilen könnten, wo solch eine Ausbildung möglich ist.

Mit freundlichen Grüßen:
Markus Maciosezek

Es gibt leider nur zwei Möglichkeiten! Entweder bist Du genial, hast bereits ein gigantisch gutes Game geschrieben und als PD vertrieben - dann werden möglicherweise einige Firmen auf Dich aufmerksam. Aber das dürfte eher in den Bereich Wunschträume fallen. Erfolgversprechender ist folgendes: Studium als Programmierer, anschließend hunderte von Bewerbungen schreiben. Eine Ausbildungsstelle als Spiele-Entwickler gibt es leider nicht. Was hältst Du eigentlich von dem schönen Beruf des Lokomotivführers?

CDTV

Hi Rainer!
Ich wollte Dir schon immer schreiben, war aber immer zu faul. Hoffentlich kannst Du meine Fragen beantworten, wenn nicht, frag doch das Orakel (schönen Gruß von mir!). Also fangen wir an:
1. Ich habe Etliches über das CDTV gelesen, und bestellte es mir prompt. Weiter stand dort, daß Sim City das letzte Spiel für das CDTV ist. Wo bleiben die Anderen???? Ihr bringt viel zu wenig für das CDTV! Ich hoffe, daß ändert sich!
2. Ich habe gehört, man kann Bilder auf CD abspeichern. Kann ich diese CDs abspielen?
3. Laufen mit einem PC-Emulator (Software) auch bessere Programme wie PC-Globe, Eagle, Falcon 3.0?
4. Wißt Ihr, daß es ziemlich schwer ist Spiele auf CD zu bekommen? Welche Firma hat bestimmt welche?
5. Gibt es Spiele, die sich von der Diskettenversion unterscheiden?
6. Gibt es Raytracing-Programme auf CD?
7. Kann man von CD auf Disk kopieren? Welches Programm gibt es dafür?
8. Eure Poster könnte man verbessern! Wie wäre es mit einem CDTV-Poster im T-Bird Stil?
9. Welchen Compi besitzt Du jetzt? Hast Du Deinen Amiga noch?
10. Ich bin Sammler von Demos! Gibt es welche auf CD?
11. Ihr müßt unbedingt in Eurem Bewertungskasten angeben, ob das Game auch auf dem CDTV läuft!

Auf mehr CDTV freut sich:
Kersten Rothe

1. Ich muß Dir leider mitteilen, daß Du auf ein Pferd gesetzt hast, daß so tot ist, daß es schon stinkt. Das CDTV war der übelste Flop, den Commodore abgelassen hat. Die Gründe hierfür, würden an dieser Stelle zu weit führen. Leider werden weitere Spiele für das CDTV nur sehr spärlich erscheinen. Das klingt zwar grausam, aber so ist das Leben.
2. Verloren!
3. Sorry - is nich.
4. Leider ist mir und dem Orakel auch keine derartige Firma bekannt.
5. Sim City hat etwas mehr Sound und Grafik. Damit ist aber auch schon Sense.
6. Nö.
7. Ich denke schon - aber warum sollte man? Programme dafür gibt es nicht.
8. Siehe 1.
9. Klar lebt mein Amiga noch. Arbeiten tue ich übrigens auf einem 486er.
10. Optimist.
11. Für die fünf Leute die das wirklich interessiert, werden wir unseren Bewertungskasten nicht ändern!
Das mag jetzt alles so klingen, als ob ich Dich fertig machen wollte - dem ist aber nicht so! Du bist eben auf hohle Werbeversprechungen hereingefallen, und hast Dir ein Gerät gekauft, das nicht vom Markt verschwinden braucht, weil es der Markt nie angenommen hat. Als kleines Trostpflaster lade ich Dich in meine Lieblingskneipe (Hallo Olga!) zum Essen ein. So zweifelhaft wie das Vergnügen auch ist, das Essen ist prima. Da ich das im Allgemeinen nicht tue, hat das CDTV wenigstens einen Vorteil für Dich.

VERSCHIEDENES

Hallo Onkel Rosshirt!
Nach einer näheren Betrachtung meines Ataris habe ich festgestellt, daß er KEIN seidenweiches Fell hat, KEINE lieben, braunen Augen, und Laufen hat er auch noch nicht versucht. Also frage ich Dich, ob Du den Atari nicht mit Deinem Haustier, falls Du eines hast, verwechselst.
Nebenbei wollte ich Dich fragen, welches Buch Du mir von Douglas Adams empfehlen würdest. Die scheinen nicht schlecht zu sein.
Nun ein anders Thema. Es geht um C.Hauser, der meint, daß Commodore dem Amiga den Garaus macht. Das stimmt nicht! Meiner Meinung nach ist der Grund der gleiche wie beim Atari und C64! Die User zerstören ihn, nicht Commodore! Eine Warnung an alle Amiga-User: Macht nicht den gleichen Fehler, wie die Atari oder C64 User, und holt Euch weniger kopierte Spiele. Nur so habt ihr eine Chance, daß der Amiga überlebt. Werdet wach!

Markus Rother

Verwechselt habe ich das Atari mit meinem Haustier bestimmt nicht, da mein Haustier keinerlei Ähnlichkeit mit einem Atari aufweist. Es ist 1,26m lang, schlank und bissig. Nein - ich meine nicht meine Freundin, sondern meine Schlange. Aber ich bin wieder einmal dabei abzuschweifen.
Ich kann Dir eigentlich jedes Buch von D.Adams empfehlen. Sie sind genial! Anfangen würde ich allerdings mit: "Per Anhalter durch die Galaxis". Nach diesem Buch ist nichts mehr wie früher! An Deine Warnung kann ich mich nur anschließen.

DREIERLEI

Hallo liebe Play Time!
Ich bin ein verrückter Fan von Eurer Zeitschrift. Sie ist einfach klasse. Am besten finde ich die Texte, aus denen man sehr viele persönliche Meinungen entnehmen kann. Aber jetzt zu dem Grund warum ich Euch schreibe.
1. Ich will mir einen Amiga anschaffen und wollte wissen, ob man für bestimme Spiele eine Speichererweiterung braucht oder nicht.
2. Ist ein Monitor für einen Amiga viel besser als ein Farbfernseher?
3. Wenn man kopierte Spiele von einem Freund bekommt, ist das genauso strafbar, als wenn man das Spiel selbst vom Original kopiert? Kann man mit 14 Jahren schon bestraft werden?
Ich bedanke mich recht herzlich für Eure Antwort.

Euer treuer Fan Michael

1. Eine Speichererweiterung ist unbedingt nötig.
2. Obwohl es für den Anfang ein Fernseher auch tut, würde ich zu einem Monitor raten.
3. Wenn man ein geklautes Auto von einem Freund bekommt, ist es genauso strafbar, wie das selber klauen? Mit 14 bist Du zu alt, um den Hintern voll zu bekommen.

ATARI-HILFE

Betreff:
Leserbrief in der Play Time

Hallo STler,
der RTS-Programmierer-Club will sich Euch vorstellen. Wir, momentan 15, vor allem junge Programmierer, haben uns zusammengeschlossen, und einen Programmierer-Club für den ST gegründet. Seit einem Jahr erscheint unser Clubmagazin auf Diskette (kostenlos) mit Programmiertips, Sprachkursen, Hilfestellungen und vielem mehr. Wir haben auch vor, Programme zu schreiben und sie zu verkaufen. Wir freuen uns aber auch besonders über solche, die in die "Kunst des Programmierens" neu einsteigen wollen. Wir bieten Kurse, die gut verständlich sind und schnelle Erfolge erlauben. Natürlich sind erfahrene Programmierer bei uns auch an der richtigen Adresse. Wer interessiert ist, schreibt an:
Thomas Helbing
Hagenstr. 6
8508 Wendelstein 2.

Mit freundlichen Grüßen an die Redaktion:
Thomas Helbing

Obwohl wir kein festes Forum für Clubs haben, bin ich gerne bereit gelegentlich an dieser Stelle Schreiben von Clubs zu veröffentlichen. Diesen Brief drucke ich besonders gerne ab, fällt er doch unter die Rubrik: "Rettet das Atari!"

KOMPLIMENTE

Hallo Onkel Rosshirt.
Ich, treuer PT-Leser und stolzer Besitzer eines NES, Game Boys und Ataris, finde, daß ihr die beste Spielezeitschrift seid. Eure Poster sind voll in Ordnung, ich finde es toll, wie Du abgelutschte Leserbriefe beantwortest, Marios Magic und Super Sonic sind auch ok. Doch nun genug mit den Komplimenten und ein paar Fragen gestellt:
1. Könntet Ihr mir bitte die Ausgaben 1, 2 und 3/92 per Nachnahme zusenden?
2. Was bitte ist Euer Redaktionsorakel? Mal geht es zur Dauerwelle, mal zum Ölwechsel?
3. Könntet Ihr nicht einen Sammel-

ordner für die Tips &Tricks herausbringen?

Viele Grüße von Eurem treuen Abonnenten: Felix Chrim

Vielen Dank für die Komplimente, so etwas könnten wir stundenlang lesen. Nun aber zu Deinen Fragen:
1. Dein Wunsch ist uns Befehl, sie sollten bereits unterwegs sein.
2. Du weist ja wie Orakel so sind - eitel und reparaturanfällig!
3. Das planen wir ja schon geraume Zeit. Wir werden es aber noch schaffen! Ab Neuerdings könnt Ihr sie ja ganz banal abheften.

286er

Hallo Play Time
Hier ist die 12 MHZ-Gemeinschaft. Jeder von uns hat zuhause einen museumsreifen, altersschwachen 286er herumstehen - und wir sind stolz darauf! Denn ein 286er mit 12 MHZ Taktfrequenz hat viele Vorteile, auf die hier nicht näher eingegangen werden soll. Oder doch? Ein - zwei Vorteile müssen unbedingt genannt werden:
1. Die relativ langsame Taktfrequenz von 12 MHZ läßt es zu, bei grafisch aufwendigen Games, mit dem Fuß den Takt mitzuklopfen. Bei einem 486er würden wir ja das Zittern kriegen.
2. Wer sich nur einen 286er leisten kann, hat meistens nur die "zweitgrößte" Festplatte von berauschenden 40 MB. Das hat den Vorteil, daß Viren ums nackte Überleben kämpfen müssen, um einen kleinen Platz auf der Platte zu ergattern. Damit sind Virenscanner nicht mehr nötig, da sich die Viren gegenseitig eliminieren.
Besitzt Du einen 286er (12 MHZ) kannst Du der 12 MHZ-Gemeinschaft beitreten. Damit hätte sich unsere Mitgliederzahl auf drei erhöht! Zum Play Time-Team: Ihr seid Wahnsinn, aber bildet Euch darauf nichts ein.

Advancer Conan
(die 12 MHZ-Gemeinschaft)

Normalerweise erhalte ich die Briefe mit der Bemerkung: "Schreib was Lustiges zu diesem Zeug!". Endlich mal jemand der mir die Arbeit abnimmt. Obwohl ich leider nur einen 486er besitze, würde ich gerne als Ehrenmitglied bei Euch aufgenommen werden, falls das möglich ist.

BETTELBRIEF

Hallo Play Time!
Ich erspare mir die Komplimente, da Ihr so oder so das beste Magazin seid. Doch, wie muß ein Leserbrief geschrieben sein, damit Ihr ihn abdruckt? Spannend, lustig, unterhaltsam, oder alles zusammen? Ich habe Euch schon ein paar Briefe geschrieben, doch keiner wurde bis jetzt abgedruckt. Ich stehe kurz vor einem Nervenzusammenbruch. Die Beruhigungspillen nutzen bei mir gar nichts mehr, im Gegensatz zu Dir, Rainer. Bitte setzte meinen Leiden ein Ende - Amen! Doch nun zu meinem eigentlichen Anliegen. Eine kleine Anregung! Wie wäre es, wenn Ihr in jeder Ausgabe einen Leserbrief des Monats küren würdet?

Mit nervenzerfetzenden Grüßen: Alexander Burkhart

Also gut - mache ich Deinem Leiden ein Ende und drucke Deinen Brief ab, obwohl ich der Meinung bin, Du hättest ihn noch mit einer hübschen Sondermarke garnieren können. Ob ein Brief abgedruckt wird, hängt nur von einem ab - meiner Laune! Schmeicheleien und die Versicherung, daß die Leserbriefseiten in der Play Time unglaublich gut, brillant, fast genial sind, wären unter Umständen nicht hinderlich. Aber nicht übertreiben! Schleimer sind mir widerlich.

TURBO DUO

Hi Play Time!
Da ich in der letzten Ausgabe über das Turbo Duo gelesen habe, und erfahren habe, daß man damit auch Musik-CDs abspielen kann, wollte ich fragen, wie es mit der Klangqualität der damit abgespielten CDs steht. Und wie funktioniert es eigentlich mit den CDs mit Grafiken? Sind das Musikvideos oder ganze Filme? Bitte, bitte, bitte druckt diesen Brief ab. Ach ja, Eure Zeitschrift gefällt mir auch sehr, sehr gut!

Danke schon im voraus: Eure Pille

P.S. Bitte, bitte druckt diesen Brief ab.

Diesen Brief druckte ich ab, um ein negatives Beispiel zu zeigen. Keine Sondermarke, nicht besonders lustig, nur bedingt von Interesse. Der/die Verfasser/in konnte aber schön betteln. Im Normalfall würde dieser Brief in die Schublade "Schleimereien" wandern. Was lernen wir daraus? Des Menschen Pille ist sein Königreich? Falsch! Schreibt einfach so, wie Euch der Schnabel gewachsen ist und laßt diese nervigen Anbiederungsversuche weg!
Doch zurück zum Brief: Klangqualität entspricht ca. einem CD-Player der mittleren Preisklasse. CD+G enthalten Musik und Grafiken, manchmal auch Slide-Shows, aber nie Videos oder Filme. Ende der Kommunikation.

CD

Hallo Play Time,
ich habe in einer Zeitschrift gelesen, daß die Zukunft in der CD liegt, und immer mehr Firmen (LucasArts, Sierra, Elektronic Arts usw.) für die CD entwickeln wollen. Dazu habe ich einige Fragen:
1. Sind die CDs systemübergreifend?
2. Hat das CDTV Zukunft?
3. Lohnt es sich ein CD-ROM für den Amiga zu kaufen?
4. Kann ich ein Spiel für ein CD-ROM eines PCs auch auf dem Amiga-CD-ROM spielen?
5. Gibt es "The lost Files of Sherlock Holmes" auch für den Amiga?
Bitte beantwortet meine Fragen ohne Verarschung!

Euer treuer Fan: Michael Rößner

Also gut - ich werde versuchen, Deine Fragen ernsthaft und humorlos zu beantworten.
1. Daß die CD in Zukunft Marktführer werden wird, steht fest! Sie hat alle Vorteile auf ihrer Seite. Ihre riesige Kapazität macht Spiele und Anwendungen möglich, an die wir heute noch gar nicht zu denken wagen. Zudem ist man nicht mehr gezwungen, kostbaren Platz auf der Festplatte für Spiele zu opfern. Systemübergreifend sind CDs nur dahingehend, daß eigentlich jedes System (Nein - nicht Atari und Game Boy) ein CD-ROM hat oder plant.
2. Das sollte das Orakel und mich aber doch sehr wundern!
3. Ich will mich ganz vorsichtig ausdrücken - momentan nicht.
4. Nein.
5. Siehe 4.
Na Michael - wars schlimm, hats weh getan? Ich war auch ganz vorsichtig in meiner Wortwahl. Mein Gott - war das langweilig.

GEHALTSFRAGE

Hallo Leute!
Eure Zeitschrift kenne ich schon einige Zeit, vor kurzem habe ich mir sogar ein Abo gegönnt. Da ich nur ein einziges Zeitschriftenabo habe, könnt Ihr daraus ersehen, was ich von Euch halte. Mit großem Vergnügen lese ich immer Eure Zeitschrift. Besonders haben es mir aber die Seiten mit den Leserbriefen angetan. Manche Antworten darauf sind wirklich herrlich! Eines würde ich aber zu gerne wissen! Hallo Rainer - was bezahlen sie Dir denn, damit Du immer so gut drauf bist? Es muß ja eine ganze Menge sein!?

Viele Grüße von: Heiko Wess

Leider ist es mir vertraglich verboten über mein Gehalt zu reden. Zudem wäre es mir auch peinlich, wenn meine Fans vom Finanzamt diese Zeilen lesen. Doch wollen wir es einmal so umschreiben: Von meinem letzten Gehalt habe ich mir eine Krawatte gekauft. Und der Rest? Den hat mir meine Oma dazugegeben.

GRUNDSATZFRAGE

Hallo Play Time!
Da der Platz in meinem PC begrenzt ist, überlege ich mir momentan, ob ich nicht mein 5,25" Laufwerk zugunsten einer zweiten Festplatte opfern sollte. Seid Ihr der Meinung, daß ein 5,25" Laufwerk in Zukunft noch wichtig sein wird? Über eine Antwort wäre ich Euch sehr verbunden.

Alles Gute: Jens Ortlep

Ich habe lange warten müssen, bis mir endlich einer diese Frage stellte! Endlich! Da ich diesen Monat enorme Probleme mit der Füllung dieser Rubrik habe, kann ich endlich den großen Vergleichstest 3,5" vs 5,25" bringen. 5,25" Disketten sind den meisten PC-Benutzern eher verhaßt und widerwärtig. Ist die 5,25" Disk aber vielleicht besser als ihr Ruf?
Die Testreihe:
1. WEITWURF
Die 3,5" Diskette ist im Flug ruhiger und schneller. Dazu ist sie gegen G-Kräfte weitgehend immun. Die 5,25" Schlapperscheibe zeigte ein unausgewogenes Flugverhalten, und schmierte nach wenigen Metern ab.
Ergebnis: 3,5" = 10 Punkte - 5,25" = 4 Punkte
2. SCHWIMMFÄHIGKEIT
Das ist wohl der interessanteste Punkt für den Wassersportler. Beide Disketten schwammen in ruhigem Wasser bis zu zehn Minuten. Die Diskettenhülle der 5,25" sog sich jedoch voll Wasser und ziert fortan das Kinderbecken in Laatzen. Beide Disketten konnten nach einer Aufwärmphase (im Fachjargon "Warmstart" genannt) nach 13 - 14 Versuchen gelesen werden.
Ergebnis: 3,5" = 12 Punkte - 5,25" = 10 Punkte
3. GESCHMACK
Dem Nachbarshund wurde nach dem Verzehr einer 3,5" der Magen ausgepumpt (Nein - ICH habe dem Hund nichts gegeben!). Im Müll der Tierarztpraxis fand sich die halb zersetzte Scheibe wieder. Die darauf enthaltenen Daten konnten nicht mehr gelesen werden. Keines der Nachbartiere wollte jedoch die 5,25" Disk fressen.
Ergebnis: 3,5" = 2 Punkte - 5,25" = 3 Punkte
4. BRENNBARKEIT
Beide Disketten brannten problemlos bis zu zehn Minuten. An den (giftigen?) Gasen starben drei Ratten und ein Kaninchen.

Und das trotz des grünen Punktes auf der Verpackung! Die Punkte lassen sich aus Gewicht (vorher) minus Gewicht (nachher) / 100 berechnen.
Ergebnis: 3,5" = 2 Punkte - 5,25" = 4 Punkte
5. STABILITÄT
Beide Disketten durchliefen folgende Tests: Versand - Test, Knick - Test, Stein aus zwei Meter Höhe, großer Stein aus zwei Neter Höhe, sehr großer Stein aus zwei Meter Höhe.
Ergebnis: 3,5" = 18 Punkte - 5,25" = 18 Punkte
FAZIT: Das Endergebnis von 44:39 berechtigt unsere Vorurteile.
Mein persönliches Ergebnis: Jede Menge kaputter Disketten, aber eine gefüllte Rubrik!

ANREGUNGEN

Hallo PT!
Auch ich kann es mir nicht verkneifen meinen Senf abzugeben. Die Screenshots haben sich im Laufe der Zeit unglaublich verbessert und auch sonst bleibt Eure Zeitschrift für mich die Nr.1. Mich stören bloß die Leser, die ohne sinnvolle Verbesserungsvorschläge anzuführen, ihren Alltagsfrust an Euch abreagieren wollen. Z.B. dieser "Jenshelm" (ist das ein richtiger Name, oder ein Gag?), behauptet doch glatt, Ihr wäret langsamer als andere Zeitschriften. Außerdem kommt es gar nicht so auf die Aktualität der Tests an, da die meisten Spiele getestet werden ehe sie im Handel sind. Zum Thema Raubkopien: Dieses Thema ist so ausgelutscht, daß es mir ganz schlecht wird. Die PT testet Spiele. Bei jedem wird der ca. Preis in das Kästchen mit der Bewertung eingetragen. Manche sind hoch, manche nicht so hoch. Wenn sich die Leser, die Raubkopien anfertigen, über zu hohe Preise beklagen, sind sie, meiner Meinung nach, nicht ehrlich. Ist es denn wirklich der so hohe Preis, der sie vom Kauf eines Spiels abhält? In der Play Time sind doch auch Anzeigen abgedruckt, die Spielehits wie "North and South", oder "Powermonger" usw. für knapp 20 DM anbieten. Sogar brandneue Spiele wie "Popolous II" und "Larry V" bekommt man schon für knapp 60 DM.
Nun aber noch zwei Fragen zum Schluß! Könntet Ihr nicht eine Leserumfage machen, bei der Ihr erfahrt, was die Leser von Euch halten? Habt Ihr eigentlich noch Platz für einen Computerfreak und Hobbyredakteur?

Au revoir - und macht weiter so:
David Klein

Es freut uns natürlich immer wieder, wenn Leser uns die Stange halten, und uns in Schutz nehmen. Das Thema "Raubkopien" fand ich zu Anfang auch ziemlich abgedroschen. Inzwischen bekam ich aber Zuschriften, die mir die Haare ausfallen ließen und die Zähne weiß färbten. Leute wie "Dominator" denken doch tatsächlich, sie würden dem Amiga einen Dienst erweisen, indem sie einen A-4000 kaufen. Die Tatsache, daß er ausschließlich (!) mit Kopien arbeitet, falle hier nicht ins Gewicht. Diese Leute begreifen einfach nicht, daß die Softwarefirmen nur Programme veröffentlichen, wenn diese gekauft und nicht getauscht werden. Und der beste Amiga ist ohne neue Software nur ein Stück Sondermüll. Wir wissen eigentlich immer sehr genau, was die Leser von uns halten, da wir diese Umfrage eigentlich jeden Monat machen. Leserbriefe nennen wir es. Natürlich haben wir auch Platz für einen Hobbyredakteur. Leider nicht in unserem Redaktionsgebäude, da sich die Redakteure schon jetzt die Schreibtische übereinander stellen, und die ehemalige Toilette als Besprechungsraum genutzt wird.

MEHR ANREGUNGEN

Hallo Play Time!
Eure Zeitschrift hat sich seit dem Bestehen sehr gut entwickelt. Ich bin einer der treuesten Leser (seit 5/91 dabei) und will nun auch meinen Senf zu dem großen Würstchen geben.
Mit Euren Ideen, dem Bewertungssystem, den lustigen Antworten auf Leserbriefe usw., habt Ihr bis jetzt immer ins Schwarze getroffen!! Ich bin allerdings der Meinung, daß die Diskussionen über Raubkopien - und welches System zu viel oder zu wenig vertreten ist langsam mal zu Ende sein sollten. Es ist zwar lustig, was "Rainer the R." darauf antwortet, aber langsam wird es doch langweilig. Nun habe ich noch eine blöde Frage an Euch: Wenn man die Play Time abonniert, ist dann auch so ein blöder Adress-Aufkleber dran, den man nicht abbekommt?
Macht weiter so, und Ihr seid bald die Nr. 1!!!

Patrik Schmitt

Vielen Dank für die Blumen. Daß Dir einige Themen langsam auf den Senkel gehen, kann ich ja verstehen, aber Du hast leider vergessen, mir auch mitzuteilen, was Du gerne lesen würdest. Wenn Leserbriefe zu einem bestimmten Thema in nennenswerter Anzahl kommen, muß ich wohl annehmen, daß auch Interesse daran vorhanden ist. Ich mache diese Seiten schließlich nicht alleine, sondern zusammen mit den Lesern!
Wenn man die PT abonniert, dann ist auch garantiert so ein blöder Aufkleber dran, den man nicht abbekommt. Das ist auch gut so! Der emsige Postmann soll ja auch wissen, wem er das Druckwerk auszuhändigen hat. Ein Aufkleber, der sich selbständig machen kann, wäre diesem Unterfangen eher hinderlich! Zudem sollte es Dich auch mit Stolz erfüllen, Dein persönliches Exemplar der PT in Händen zu halten, daß sich von allen anderen Exemplaren dieser Zeitschrift unterscheidet, weil man diesen blöden Aufkleber.... usw. Solltest Du Dich aber dennoch vom Aufkleber trennen wollen, ein kleiner Tip: Einfach mit dem Föhn anwärmen (den Aufkleber), der dann zu einer spurlosen Trennung bereit ist!

BEILEID

Lieber Rainer,
ich lese die PT seit der Ausgabe 3/92 und finde, daß sie von Monat zu Monat besser wird. Ich bin schon gespannt, wie sie in zwei Jahren aussehen wird! Besonderes Vergnügen bereiten mir immer Deine Antworten auf die Leserbriefe. Allerdings stelle ich mir es recht hart vor, sich durch Tonnen von Post zu arbeiten, und sich das Geschreibsel so manches seltsamen Zeitgenossen durchlesen zu müssen. Liest Du wirklich JEDEN Leserbrief? Ich hoffe, daß Du noch sehr lange die Nerven hast, diesen Job weiterzumachen.

Mit freundlichen Grüßen:
Tobias Neuner

Momentan scheint der Monat des "Lob für Rainer" zu sein. Wie ich solche Monate genieße! Ich lese wirklich gnadenlos jeden Leserbrief. Mir macht dieser Job auch wirklich Spaß, wie man hoffentlich bemerken kann. Meistens komme ich ohne Beruhigungsmittel aus, aber manchmal treiben die Briefe doch wirklich seltsame Blüten. Diesen Monat kommt das dicke Ende von Jürgen Blatt, dem Moralischen. Ihn möchte ich auch den soeben gegründeten "Buhmann des Monats" verleihen!

DAS LETZTE BLATT

An die Leserbriefecke:
Sehr geehrte
Play Time-Redaktion,
mir mißfällt Eure Leserbriefecke sehr! Geleitet wird sie von dem, sich wohl sehr intelligent und lässig fühlenden Leserbriefbeantworter Rainer Rosshirt. Doch kann man scheinbare Überlegenheit eines Menschen, über einen Anderen wohl kaum in die Kategorie "Klugheit" postieren. Diese, mit Liebe verfaßten Leserbriefe werden durch Unglaube, Ironie und Zynismus in ihre Bestandteile zerlegt und verlieren so ihren eigentlichen Wert - den Ruf nach Hilfe, die Liebe des Lesers zu seiner Redaktion und die Werte der eigenen Meinung. Kann man einen Menschen, der sich über Andere lustig macht als tolerante Person bezeichnen? Meiner Meinung nach nicht! Es kann doch nicht angehen, daß man die Schwächen eines Menschen mit Verspottung und Intoleranz ausnutzt, um eine breite Wohlstandsschicht zu erheitern. Auch wenn dieser Rainer es unbewußt tut, greift er mit seinen menschenfeindlichen Antworten langsam, aber sicher die Würde des Menschen an.
Eigentlich gefällt mir die Zeitschrift sehr gut, wäre da nicht der Gestank dieses intoleranten Menschen, der feige ist und seinen vollständigen Namen nicht nennt (falls dieser Name Rainer überhaupt richtig ist) und sich hinter dem Chefredakteur verbarrikadiert, wie ein Hund, der auf der Flucht ist. Ich sehe schon, daß dieser Beitrag von ihm nicht abgedruckt wird, um seine Schwächen zu verbergen.

Mit freundlichen Grüßen:
Jürgen Blatt (20)

Sehr geehrter Herr Blatt,
dachte ich am Anfang dieses Briefes noch, er wäre von einem Religionslehrer geschrieben, mußte ich mein Urteil doch revidieren, da Religionslehrer nicht so hemmungslosen Schmarren zu schreiben pflegen. Mit viel Mühe konnte ich Ihre lausige Handschrift zwar entziffern, doch blieb mir die Bedeutung der Worte größtenteils unklar. Sollte das Ende Ihres Briefs wirklich beleidigend gemeint sein?
Sie werfen mir vor, meinen Namen (der mein wirklicher ist!) nicht zu nennen, führen Ihn aber dennoch Eingangs an. Kann es sein, daß Sie noch die eine oder andere Sache ebenfalls nicht auf die Reihe bekommen?
Bewunderung verdient jedoch Ihr Mut, ihren Namen (falls das Ihr richtiger ist) zu nennen. Leider ging Ihr Mut nicht so weit, auch Ihre Adresse bekanntzugeben.
Gott sei Dank gibt es noch Menschen wie Sie, die über die höheren Werte des Abendlandes wachen, und (zumindest Gleichdenkenden) nicht zu nahe treten. Ist das Ihre oft zitierte Toleranz? Ihren Sinn für Humor scheinen sie im nächtelangen Studium des "Bayernkurrier" verfeinert zu haben. Bitte entschuldigen Sie die Kürze meiner Antwort, aber mir wird übel.

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	PC 3,5"		Amiga	
Addams Family			66.-	H
Alone in The Dark	95.-	H		
Amazon	78.-	E		
American Tail	54.-	E		
B.A.T. 2	78.-	D	72.-	D
Bane of Cosmic	78.-	D	66.-	D
Bards Tale 3	24.-	H	24.-	H
Bards Tale Constr.	60.-	H	60.-	H
-Trilogy (BT1-3)	72.-	H		
Black Crypt			57.-	H
Buck Rogers 2	78.-	D		
Captive	60.-	H		
Contraptions	39.-	H		
Cruise f.a. Corpse	60.-	D	60.-	D
Crusaders of Dark	78.-	E		
Curse of Enchantia	60.-	H	60.-	H
D- Generation	42.-	H	42.-	H
Dark Queen o. Krynn	*78.-	D		
Darklands	102.-	E		
DSA (Amiga: 1.5 MB)	78.-	D	72.-	D
Daughters of Serpe	*75.-	H	*75.-	D
Death Knig o. Krynn	78.-	D	66.-	D
Dune	63.-	D	57.-	D
Dune 2	*60.-	D		
Dungeon Master	66.-	D		
Dungeon M./ Chaos S			60.-	H
Eco Quest	66.-	D		
Elvira 2 jaws of C	48.-	D	48.-	D
Eye of Beholder 1			66.-	D
Eye of Beholder 2	78.-	D	78.-	D
Gateway	66.-	E		
Gateway t.saf.Fron	78.-	D	*66.-	D
Heart of China	66.-	D	66.-	H
Hexuma	78.-	D	78.-	D
Hook	88.-	H	66.-	H
Inca	103.-	D		
Indiana Jones 3	78.-	D	66.-	D
Indiana Jones 4	84.-	D	78.-	D
Ishar	66.-	D	66.-	H
Island of Dr. Brain	*66.-	D		
KGB	60.-	H	*57.-	H
Kings Quest 4	78.-	H	78.-	H
Kings Quest 5	78.-	D	78.-	H
Kings Quest 6	78.-	D		
Laura Bow 2	66.-	D		
Legend			57.-	H
Legends of Kyrandia	66.-	D	66.-	D
Legends of Valour	78.-	D	78.-	D
Leisure S. Larry 3	78.-	D	78.-	D
Leisure S. Larry 5	66.-	D	66.-	D
Les Manley Lost LA	42.-	D		
Lord of the Rings	66.-	H	60.-	H
Lord of the Ring 2	66.-	H		
Lure o.t.Tempress	60.-	D	54.-	D
Magic Candle 2	78.-	H		
Magic Candle 3	*66.-	E		
Might and Magic 3	78.-	D	66.-	D
Might and Magic 4	78.-	D		
Monkey Island 2	78.-	D	78.-	D
Myth			51.-	H
Police Quest 3	66.-	D	63.-	D
Pools of Darkness	78.-	D	66.-	D
Prophecy of Shadow	78.-	D	*66.-	D
Quest of Glory 3	66.-	D		
Rex Nebula	84.-	H		
Rise of the Dragon	66.-	H	60.-	H
R. Hood- Conq o.L.	66.-	D	60.-	D
Secret Monkey Isld.	78.-	D	66.-	D
Shadowlands	73.-	D	73.-	D
Sherlock Holmes	78.-	D		
Space Quest 3	78.-	D		
Space Quest 4	66.-	D	60.-	D
Space Quest 5	*66.-	D		
Spellcraft	*75.-	D		
Spelljammer	66.-	E		
Spirit of Adventure	73.-	D	66.-	D
Star Trek	78.-	D		
The Legacy	*90.-	H		
Ultima 6	42.-	E	66.-	E
Ultima 7	78.-	D		
Delta Forge of Vir	42.-	H		
Ultima Trilogy 2	72.-	H		
Ultima Underworld	72.-	H		
Ultima Underw. 2	*72.-	H		
Waxworks	60.-	D	60.-	D
Ween	95.-	D	73.-	D
Willy Beamish	66.-	H	60.-	H
Zak McCracken	60.-	D	60.-	D

ACTION / ZUBEHÖR

Agony			51.-	H
Alien Breed SE 92			24.-	E
Apidya			60.-	H
Aquatic Games			57.-	H
Assassin			48.-	H
Balance	*60.-	D		
BC Kid			60.-	H
Budokan	24.-	H	24.-	H
Bug Bomber	60.-	H	54.-	H
Catch em	54.-	H	48.-	H
City Defence			18.-	H
Creepers			*60.-	H
Cybernauts			30.-	H
Double Dragon 3	60.-	H	48.-	H
Dyna Blaster	66.-	H	60.-	H
Emerald Mine			24.-	H
Emerald Mine 2			30.-	H
Emerald Mine 3 Pro			24.-	H
Excalibur			24.-	H
Fantasy World Dizz			24.-	H
Fire And Ice			48.-	H
First Samurai	60.-	H		
Galaxy 89			18.-	H
Gotcha !			24.-	H
Gravity Force			24.-	H
Hägar d. Schreckl.			54.-	D
Humans	54.-	H	54.-	H
Iridon			18.-	H
Jump Machine			18.-	H
Kid Gloves 2			57.-	H
Larrie a.T. Ardies			18.-	H
Leander			51.-	H
Lemmings Doub. Pack	78.-	H	60.-	H
Lemmings 2	*78.-	H	*60.-	H
Locomotion	60.-	H	54.-	H
Maniax	24.-	H	24.-	H
Mc Donald Land			*48.-	H
Mike Magic Dragon			18.-	H
Nova 9			88.-	H
Paramax			24.-	H
Parasol Stars			66.-	H
Phalanx 2			18.-	H
Pinball Dreams	*54.-	H		
Pinball Fantasies			54.-	H
Pinball Wizard			18.-	H
Platou			18.-	H
Pot Panic			24.-	H
Project x			66.-	H
Push Over	73.-	H	66.-	H
Putty			48.-	H
Race Drivin			66.-	H
Rebel Racer			52.-	H
Risky Woods	60.-	H	54.-	H
Robocop 3	*73.-	H	66.-	H
Rodland			54.-	H
Scorpio			21.-	H
Scrolling Walls			24.-	H
Shadow o.t.Beast 3			54.-	H
Space Pilot 89			24.-	H
Steel Empire	66.-	H	60.-	H
Stellar 7			66.-	H
Street Fighter 2	60.-	H	54.-	H
Super Hero			*60.-	H
Super Tetris	75.-	H	69.-	H
Tank Buster			24.-	H
Teraway Thomas			48.-	H
Terminator 2	73.-	H	66.-	H
Trolls	48.-	H	48.-	H
Two To One	42.-	H	24.-	H
Typhoon			18.-	H
UGH !	54.-	H	48.-	H
Walker			*60.-	H
Wizards Castles			21.-	H
Wizmo			24.-	H
WWF Wrestling 2	73.-	H		
Zone Warrior			57.-	H

SONSTIGES / ZUBEHÖR

4D Sports Boxing	42.-	H	36.-	H
4D Sports Driving	42.-	H	36.-	H
Adventure Coll.	*66.-	H	*60.-	H
Air Commander	66.-	H		
Alcatraz			66.-	H
A McLeans Pool Bi			48.-	H
Ashes of Empire			88.-	H
Big Box 2			54.-	H
Bills Tomato Game			60.-	H
Bitmap Brothers 1	54.-	H		
Bundesl. Profi Edition	78.-	D		
Bundesl. Manager Prof.	66.-	D	66.-	D
C.A.P.			*60.-	H
Car and Driver	72.-	H		
Carl Lewis Olympic	66.-	H	54.-	H
Chaos Engine			*51.-	H
Cheat'Em Up 3			24.-	D
(Lösungshilfe für über 500 Amiga Games)				
Joystickscompetition Pro				
Mini transparent			33.-	H
Mini Special Edit			33.-	H
Star Mini tr/blau			36.-	H
Standard schwarz			24.-	H
Standard transparent			27.-	H
Special Edition			27.-	H
Star transparent/blau	69.-	H	36.-	H
Manix Twins schw.			36.-	H
Manix Deck schw.	69.-	H	42.-	H
Crazy Cars 3			48.-	H
Cytron			60.-	H
Daily Cov.Girl Pok	60.-	H	54.-	H
Dark Half	60.-	H		
Doodlebug			66.-	H
Dream Team Com.	73.-	H	66.-	H
Elf	73.-	H	66.-	H
Espana 92	60.-	H	54.-	H
Euro Soccer	48.-	H	*48.-	H
Europ. Championship	66.-	H	60.-	H
Fantastic Worlds	78.-	H	72.-	H
Formula One GP	90.-	H	75.-	H
Front P.S.Football	66.-	E		
Games - Summer Cha	66.-	H		
Games Winter Cha	66.-	H	*60.-	H
Goblins	66.-	H	66.-	H
Goblins 2	95.-	D	73.-	D
Graham Taylor Socc			66.-	H
Grand Prix unlimited	66.-	H		
Great Courts 2			60.-	H
Hardball 3	66.-	E		
Heimdall	*88.-	D	73.-	D
Indianapolis 500	66.-	H	57.-	H
Jimmy White Snook	66.-	H	48.-	H
Joh Barnes Soccer			66.-	H
John Madden Footb.			57.-	H
Kid Pix	75.-	H		
Links			66.-	H
Links 386 Pro	90.-	H		
-Bay Hill Club	36.-	H		
Bountifull	36.-	H		
-Firestone	36.-	H		
-Hyatt	36.-	H		
-Mauna Kea (386)	42.-	E		
-Pinehurst	36.-	H		
-Troon North	36.-	H		
Manchester United			60.-	H
Mario Andrettis Ra	60.-	H		
Megalomania/Samur.			60.-	H
Megamix			60.-	H
Microp.Master Golf	90.-	H	75.-	H
Monster Pack 2			51.-	H
Nigel Mansells WC	*60.-	H	54.-	H
No Second Price			54.-	H
PGA Tour Golf Plus	66.-	H	60.-	H
-Courses	30.-	H	30.-	H
Power Pack 2	*60.-	H		
Powerbox 10 Spiele			54.-	H
Powerplay Hit 4 Sp			30.-	H
Quiwi	18.-	D	18.-	D
Racing Master Com.	36.-	H	30.-	H
Ragnarok			73.-	H
Raving Mad			54.-	H
Road Rash			54.-	H
Rocketeer	73.-	H		
Rome AD 92	66.-	H	*60.-	H
Sensi. Soccer 92/93			48.-	H
Sextett 1/6 Spiele			30.-	H
Sextett 2/6 Spiele			30.-	H
Sextett 3/6 Spiele			30.-	H
Shoot Stars 1/4 Sp.			30.-	H
Shoot Stars 2/4 Sp.			30.-	H
Shoot Stars 3/4 Sp.			30.-	H
Soccer King			18.-	H
Spellcasting 301	66.-	E		
Sports Collection	66.-	H	60.-	H
Starbyte N.2 Coll.	78.-	H	66.-	H
Striker			51.-	H
Troddlers			48.-	H
Vroom			66.-	H
-Data Disk			41.-	H
Wizkid			54.-	H
WWF Wrestling	73.-	H	66.-	H
Zool			48.-	H
Zyconix	48.-	H	39.-	H

STRATEGIE / SIMULATION

1869	78.-	D	66.-	D
A-Train	78.-	E		
A.T.A.C.	90.-	H	*78.-	H
AA-War i.t.skies	84.-	H		
Aces of Great War	42.	H	36.-	H
Aces of T. Pacific	66.-	H		
- Mission Disk 1	48.-	E		
Air Land Sea	72.-	H	66.-	H
Air Sea Supremacy			66.-	H
Air Support			54.-	H
Air Warrior	90.-	H	66.-	H
Airbus A 320	84.-	D	84.-	D
Aquaventura			54.-	H
Armour Geddon	78.-	H		
Armour Geddon 2			*60.-	H
Astatin	24.-	H	24.-	H-
AV 8 B Harrier Ass	*66.-	H		
B 17 Flying Fortr.	90.-	H	*78.-	H
Battle Chass	24.-	H	24	H
Battle Chass 2	60.-	H	57.-	H
Battle Isle	66.-	H	66.-	H
-Data Disk	42.-	H	42.-	H
Battlechess 4000	*66.-	H		
Birds of Prey	72	H	66.-	H
Black Gold	73.-	D	66.-	D
Burning Steel	78.-	D		
Castles	66.-	H	60.-	H
Castles 2	66.-	H		
- Data Disk	30.-	H	30.-	H
Centurion Def. Rome	24.-	H	24.-	H
Chuck Y.Aft. 2.0	24.-	H	24.-	H
Chuck Y.Air. Combat	66.-	D		
Civilization	90.-	D	75.-	D
Comanche	84.-	D		
Command HQ	75.-	H		
Conquestador			73.-	H
-Data			37.-	H
Covert Action			75.-	H
Crisis in Kremlin	84.-	H		
Das Boot	42.-	H	36.-	H
Der Patrizier	78.-	D	66.-	D
Dynatech	66.-	D	54.-	D
Elite Plus	84.-	H		
Elysium	66.-	D	54.-	D
Epic	73.-	H	66.-	H
F 117A Nighthawk	90.-	H		
F 15 Str. Eagle 2	75.-	H	75.-	H
F 15 Str. Eagle 3	96.-	H		
F-19 Stealth Fight			75.-	H
Falcon 3.0	90.-	D		
-Mission Disk 1	54.-	H		
Flames of Freedom			75.-	H
Global Conquest	90.-	H		
Global Effect	66.-	H	60.-	H
Go Simulator	88.-	H		
Grandmaster Chess	66.-	H		
Gunship 2000	90.-	H	*78.-	H
Gunship 2000 Data	54.-	H		
Harpoon 1.2.1	72.-	H	66.-	H
-Battleset 4	30.-	H	30.-	H
-Scenario Editor	42.-	H		
Harrier Jump Jet	93.-	H		
Heroes of the 357	66.-	H		
Hired Guns	*78.-	H	*60.-	H
History Line 14-18	78.-	D	78.-	D
Immortal	60.-	H	24.-	H
Imperium	24.-	H	24.-	H
Incredible Machine	66.-	E		
Jaguar XJ 220			48.-	H
Kaiser	84.-	D		
Knights of the sky			75.-	H
L'Empereur	95.-	H		
Lotus 3			48.-	H
M 1 Tank Platoon	84.-	H	75.-	H
Mad TV	78.-	D	66.-	D
-Data Disk	*24.-	D	*24.-	D
Mantis	102.-	H		
Mega-Lo-Mania	72.-	D		
On the Road	60.-	D		
Patriot	*72.-	H		
Perfect General	78.-	D	72.-	D
-Data Disk	*42.-	H	*42.-	H
Piracy of Highseas			66.-	E
Pirates!	57.-	H	57.-	H
Plantes Edge	78.-	D		
Populous 1	24.-	H	24.-	H
-World Editor			30.-	H
Populous 2	*72.-	H	60.-	H
-Data Disk			30.-	H
Populous 2 Plus			66.-	H
Powermonger	66.-	H	60.-	H
-Data Disk			30.-	H
Premiere			60.-	H
Railroad Tycoon	84.-	H	75.-	H
Rampart	60.-	H	*54.-	H
Reach f.t.skies	*60.-	H	*54.-	H
Red Baron	66.-	D	60.-	H
-Mission Disk 1	48.-	E		
Red Zone			51.-	H
Robosports			73.-	H
Scenario	66.-	D	*60.-	D
-Do 335	36.-	E		
-He 162	36.-	E		
-P 80	30.-	E		
-P 38	30.-	E		
Shuttle			54.-	H
Siege	60.-	E		
-Data Dogs of War	30.-	E		
Silent Service 2	75.-	H	75.-	H
Sim Ant	88.-	D	88.-	D
Sim City Archit.1	37.-	H	37.-	H
Sim City Archit.2	37.-	H	37.-	H
Sim City Deluxe	88.-	D	88.-	D
Sim City Terr.Edit	37.-	H	37.-	H
Sim City/Populous	73.-	H	73.-	H
Sim Earth	95.-	H	*73.-	H
Sixiang			18.-	H
Space Crusade	*60.-	H	60.-	H
Space Max	72.-	D	60.-	D
Special Forces	84.-	H	75.-	H
Star Control 2	66.-	H		
Star Legions	69.-	E		
Starflight 2	66.-	H	57.-	H
Steigenbg. Hotelm.	59.-	D	52.-	D
Stormovik	24.-	H		
Strategy Master	72.-	H	66.-	H
Strike Commander	*87.-	H		
Strike Fleet	24.-	H	54.-	H
Sumera			18.-	H
SWOTL	78.-	E		
Takado			18.-	H
Task Force	90.-	H		
Theatre of War	66.-	H		
Their Finest Hour	66.-	H	66.-	H
-Mission Disk	30.-	H	30.-	H
UMS 2	84.-	H	75.-	H
V for Victory	66.-	E		
V for Victory 2	*66.-	E		
Victory			24.-	H
Viking Fields			66.-	H
Wing Commander	42.-	H	78.-	D
Wing. Comm Edition	84.-	H		
Wing Commander 2	78.-	D		
WC 2 Special Op. 1	42.-	H		
WC 2 Special Op. 2	42.-	H		
WC 2 Speech Acc.	42.-	H		
Winzer	73.-	D	66.-	D
X-Wing	78.-	E		

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch • Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten • Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag
Versandkosten: 7,-. Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Ab 400,- ohne Versandkosten • Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck
Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr • **Kein Ladenverkauf- Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich**

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 3500 KASSEL

ON-LINE

DIE SERVICE SEITEN

Der Hard-/Softwaresupporter in Deiner Nähe

Postleitzahlen ab 1000

GAME -PLAY - Die Nr.1 in Berlin Videospiele zu Superpreisen in einer **Riesen-Auswahl**! Alle Systeme zum Testen. Wir importieren selber, daher: top **aktuell**, super **günstig** und **1a Service**, auch Versand, Urbanstraße 96, 1000 Berlin 61,Tel.: **030/6912156** Fax:**030/6913838.**

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. O - 1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel. Ost-Berlin/5892067.

SOFT & SOUND: O - 1330 Schwedt/Oder, Ringstr.. 1, Tel. 0037 - 3725 - 33699

Postleitzahlen ab 2000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw, die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0461-44006, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel. 040-224633.

Postleitzahlen ab 3000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0511-691487, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 3000 Hannover, Goethestr. 36, Tel. 0511-1317312.

TELESPIELE: SEGA, NINTENDO, ATARI, NEC. Alle Geräte, Spiele & Zubehör, **Japan, USA, Deutsch.** Ständig Neuheiten, Angebote, **Viele tausend Spiele am Lager.** Videospiel-Spezial-Geschäft CWM, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: 05322 - 54081

Nur in der Hölle ist noch Platz für uns - FUNNY SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY SOFTWARE, Georgswall 3, 3000 Hannover, Tel.: 0511/321796

SOFT & SOUND: W - 3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. 05141 - 214411

Postleitzahlen ab 4000

Versandhandel mit Superpreisen: EXPERT SOFTWARE JÖRG WALKOWIAK, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen. Liste gratis unter Tel. 02361-36267. **Softwaredatenbank** mit Suchfunktionen, Tel. 02361-373214, 8N1, 300-2400 baud, **BTX-Programm*** LIFETIMES#

GAME-PLAY ZENTRALE in 4837 Verl. Videospiele-Spezialist mit **Riesenangebot** aus aller Welt f. Sega **MD-GG,Game-Boy,NES-US,PC Engine**.Großes Ladengeschäft mit Testmöglichkeit aller Systeme! Laden: **Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1, Tel.: 05246/81184 Fax:05246/81270.**

Wir vermieten SEGA - SOFT-WARE. MD, GG, MS. Ab **1.25 DM pro KT.** Kauf ist auf Bestellung möglich. **Fun & Action Club,** Inh. M. Tabbert, Dahlenerstr. 507, 4050 Mönchengladbach 2, Tel.: 02166-33871

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. Soft & Sound Versandzentrale, Rethelstraße 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer ganzseitigen Anzeige in dieser Play Time- Ausgabe.

Multi Media Soft - Ihr Computer-Spielecenter in Bielefeld, Milser Str. 25, Tel.: 0521/771701, **Spiele-VERLEIH**, kein Versand.

SOFT & SOUND: W - 4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel. 02041-21973.

Postleitzahlen ab 5000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 02195-7758, Mo-Fr 17-21 Uhr.

SOFT & SOUND: W - 5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel. 0651-40532.

SOFT & SOUND: W - 5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel. 0202-81118.

Postleitzahlen ab 6000

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Bestellservice von 12.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Frankfurt 069-613282. Spielesoftware + Konsolen.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 06196-84747, Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr, Sa 10-13 Uhr.

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 6000 Frankfurt a. M., Wielandstr. 25, Tel. 069-590180.

Postleitzahlen ab 7000

Im wilden Süden ist der Teufel los - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Entertainment-Center, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel. 0711-8568534. Spielesoftware + Konsolen.
Wir setzen Maßstäbe - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Entertainment-Center, Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Tel. 0761-382590. Spielesoftware + Konsolen.

Neueröffnung! Wenn es um Ihr Vergnügen geht, verstehen wir keinen Spaß - FUNNY SOFTWARE . Oliver Heck FUNNY SOFTWARE, Storchenstraße 5b, 7080 Aalen. Spielesoftware + Konsolen. Tel.: 07361-680663

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 07171-68983, Mo-Fr 18-22 Uhr.

Postleitzahlen ab 8000

Computer- und Videospiele. Versand auf Rechnung, nur erste Lieferung per Nachnahme, preiswert, schnell und PORTOFREI!!! MAGIC-Computerspiele, Breitenfeldstraße 46, 8540 Schwabach, Tel. 0911-640241, Fax 0911-647895. Preisliste kostenlos!

Wie Phönix aus der Asche - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY SOFTWARE, Bestellservice von 10.00 - 18.30 Uhr, 8510 Fürth, Ludwigstraße 36, Tel. 0911/745419

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0821-513001, Mo-Fr 10-18 Uhr

Österreich

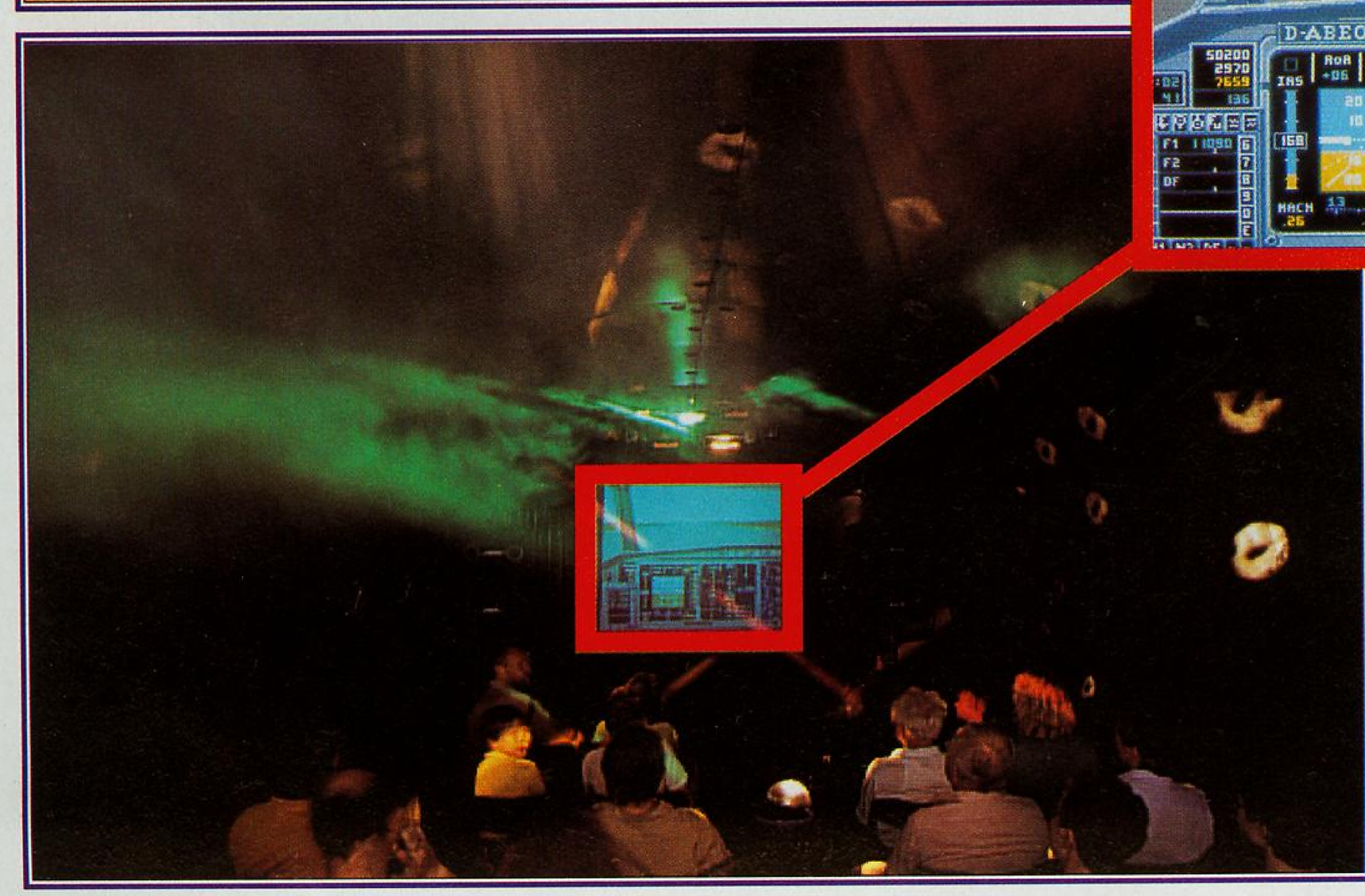
Abenteuer aus dem Briefkasten - eine neue Dimension in der Spielwelt. Sie lieben komplexe Spiele? Wir haben Sie - Crime, SF- und Fantasy-Spiele. **Kostenlose Informationen** bei: SSV Klapf-Bachler OEG,Lendkai 43, Postfach 1205, A-8021 Graz, Tel.:A-0316/919327

THALION

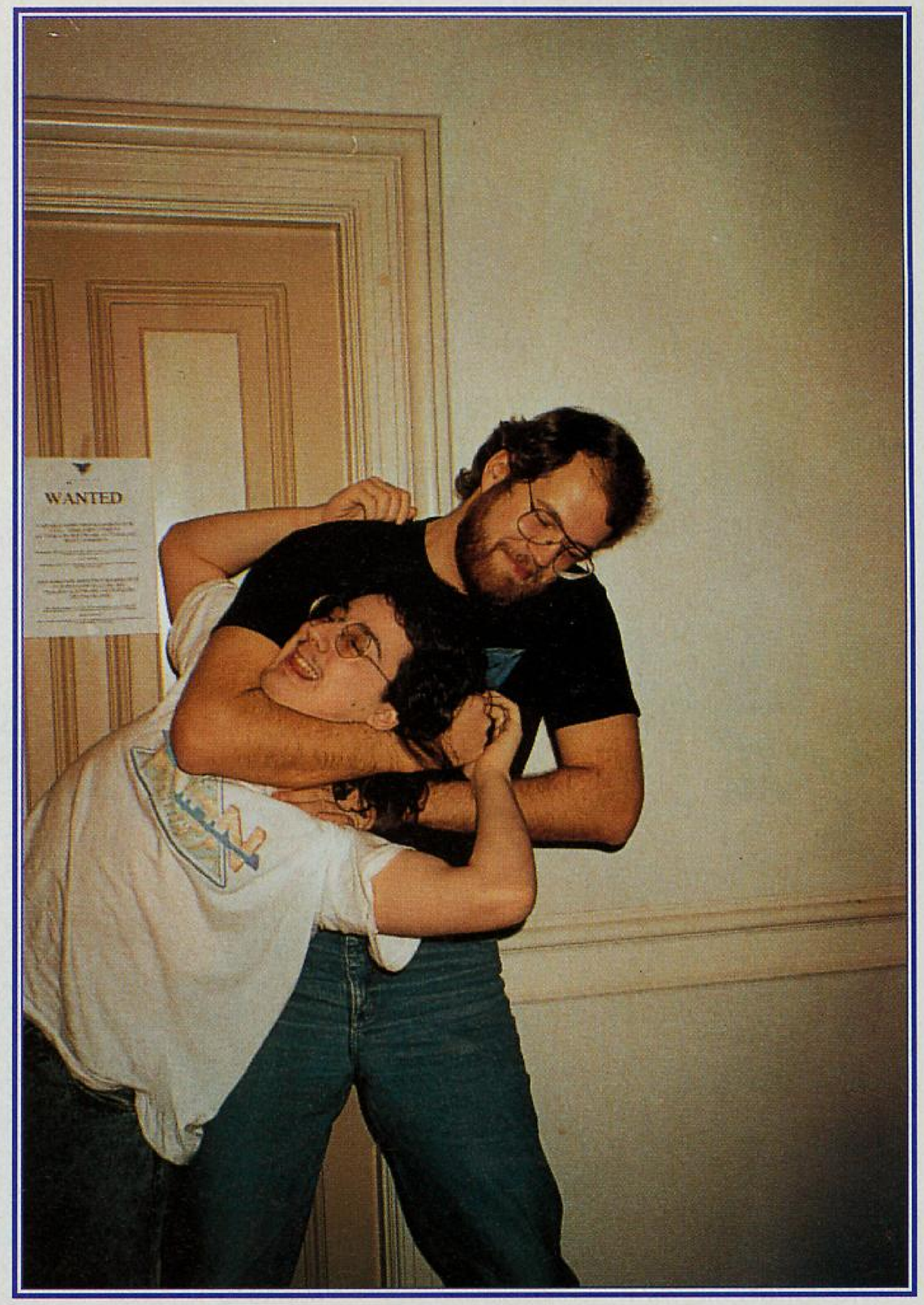
Nach den letzten Erfolgen ist es jetzt an der Zeit, eine ausführliche Historie über die Producer von Lionheart und Airbus A-320 zu bringen. Von wem die Rede ist? Na von Thalion!

Viele von Euch werden das Software Haus vielleicht erst bewußt durch den A-320 kennengelernt haben. Doch entstanden ist das anfangs relativ kleine Label schon vor einigen Jahren, mitten im Herzen Ostwestfalens, in Gütersloh, dort wo die Kühe noch saftiges, grünes Gras fressen und die Hühner noch frische Eier legen. So sagten sich die Herren Holger Flöttmann (heute Ascon, "Der Patrizier"), Erik Simon und Udo Fischer im Herbst 1988, daß es an der Zeit wäre, aus ihrem Hobby einen ertragreichen Beruf zu gestalten. Also nichts wie ran an die Disketten. Wie viele neue Firmen versuchte man sich zuerst an den damals noch äußerst beliebten Action-Spielen. Somit ging das erste Thalion Produkt, nämlich Chambers of Shaolin, in Planung. Nach anfänglichen Schwierigkeiten verkaufte es sich dann aber ganz gut, und weitere Games nahmen Gestalt an. Seven Gates of Jambala, Warp und Teramis folgten, bis sich der erste Thalion-Knüller auf den Software-Markt drängte: Dragonflight! Lange hatte die Software-Welt auf dieses Produkt gewartet und zu oft war es verschoben worden, als daß man noch mit einer Erscheinung gerechnet hätte. Das war auch der Zeitpunkt, als man einen finanzkräftigen Sponsor brauchte, um weitere Projekte durchführen zu können. Was lag also näher, als mit Hajo Krusche, dem Geschäftsführer der Ariola Soft in Kontakt zu treten? Gesagt getan, und die Verträge waren unterschrieben. Somit war auch der

NACHBILDUNG DES THALION FLUGSIMULATORS 1:1



Grundstein für Thalion England gelegt. Man wollte eben mehr. Nicht nur der Deutsche Markt sollte von den Ostwestfalen profitieren, auch das Ausland sollte seine helle Freude an deutschen Games haben. Weiter ging es in der Produktpalette mit Spielen wie Tower Fra, einer sehr realistischen Fluglotsen-Simulation, und Wings of Death. Besonders dieses Programm fiel durch einen hervorragenden Sound auf. Kein geringerer als Jochen Hippel hatte sich dieser Aufgabe gestellt und ein wahres Meisterwerk an musikalischem Software-Hochgenuß geschaffen. Zu diesem Zeitpunkt sagte sich Willi Carmincke, daß es ja wohl möglich sein müßte, einen guten Game-Sound auch auf eine nette CD zu packen. Und wie immer, wenn ein Carmincke sich etwas vornimmt, klappt es auch. Bis heute ist die CD noch zu kaufen, und gerade eben wird mit der Pressung der dritten Auflage begonnen. Übrigens war das auch das Startzeichen für andere Sound-Programmierer Hippel nachzueifern, und die eigenen Stücke auf einer CD an den Mann zu bringen. Jetzt jedoch wieder zurück zu den weiteren Thalion-Programmen. Nach Wings of Death tat sich eine Zeit lang gar nichts besonderes auf dem Thalion-Markt. Unwesentliche Programme wie z. B. Atomix, Magic Lines, Enchanted Land, Tangram, Ghost Battle und Trex Warrior folgten, bis ein gewisser Rainer Bopf, seines Zeichens Pilot, sich in den Kopf gesetzt hatte, eine absolut realistische Flugsimulation zu schaffen - ohne den üblichen Kram, wie Abfeuern von Raketen etc. Was lag also näher, als sich in das Cockpit eines Airbus A-320 zu begeben? Gesagt - getan! Fehlten nur noch geeignete, werbeträchtige Sponsoren. Diese waren aufgrund der realistischen Fluggegebenheiten schnell gefunden! Somit klinkten sich die Deutsche Lufthansa, die Firma Jepperson und die Deutsche Airbus mit in diese erfolgreiche Simulation ein. Vielleicht ist das auch einer der Gründe, warum der Airbus bis jetzt allein in Europa 130.000 (!) mal verkauft wurde, somit das dritt-beste Produkt 1992 overall war, und sich Thalion als viert-stärkstes Label beweisen konnte. Damit sollte es



jedoch noch lange nicht genug sein, denn wer sich auf seinen Lorbeeren ausruht ist in dieser Szene schnell weg vom Fenster. Also kam der nächste Schlag im Februar 1992 in Form eines Rollenspieles mit dem Titel Amberstar.
Weitere Verkaufserfolge stellten sich ein, bis man bei Thalion zu der Überzeugung kam, daß die Zukunft vielmehr in Simulationen liegt. Und mit einem zweiten Platz wollte man sich schon gar nicht zufrieden geben. Somit war No Second Price geboren. Eine

Das Thalionteam in Action - Willi Carmincke beim Einstellungsgespräch mit einem sehr jungen Programmierer; Eric Simon im Kampf mit Hippel über den neusten Sound und zu guter Letzt das ganze Team beim Weihnachtsfest

Motorrad-Simulation der Spitzenklasse, welche von den Kritikern noch besser eingestuft wurde, als das bis dahin auf Platz eins rangierende Red Zone der Liverpooler

Firma Psygnosis. Der geeignete Zeitpunkt zu bemerken, daß der Erfolgsweg nicht über Distributoren geht (bis dahin über United Software). Wenn man schon qualitativ hochwertige Programme herstellt, kann man diese auch direkt an den Mann bringen. Somit sagte man der United auf Wiedersehen und wandte sich - mit großem Erfolg - direkt an den Handel. Solltet Ihr Euch jetzt die Frage stellen, ob Thalion damit zufrieden war, muß ich Euch leider entäuschen! Man schreibt den Monat Dezember, das Jahr 1992 und den amerikanischen Bundesstaat New York! Thalion Publishing USA ist gegründet und somit entwickelt sich Thalion zu einer immer stärkeren, internationalen Firma. Schließlich will auch der amerikanische Markt mit Thalion-Produkten versorgt sein. Auch dort gibt es den Airbus, Motorräder und andere Spielereien, die ab Februar 1993 auf dem Computer benutzt werden möchten und können. Und auch Lionheart, der neuste Mega-Hit, wird sich nicht nur in Deutschland verkaufen lassen können. Zumal auch der neue Sound-Programmierer, Matthias Steinwachs, seine Musik in den Thalion-Büros erklingen läßt. Bleibt zu hoffen, daß wir auch weiterhin mit hochwertigen Games der Firma Thalion versorgt werden, zumal sich Herr Bopf zur Zeit an einer außergewöhnlichen Helicopter-Simulation versucht, die mit hoher Wahrscheinlichkeit alles bisher Dagewesene übertreffen wird.

(Marcel Tippmann)

WEITERE HIGHLIGHTES DES THALION TEAMS

AMBERSTAR

NO SECOND PRIZE

KANGARUDY II

✶The Adventure Continues...✶

PLAY TIME Star C64 80%

Speziell für den C64

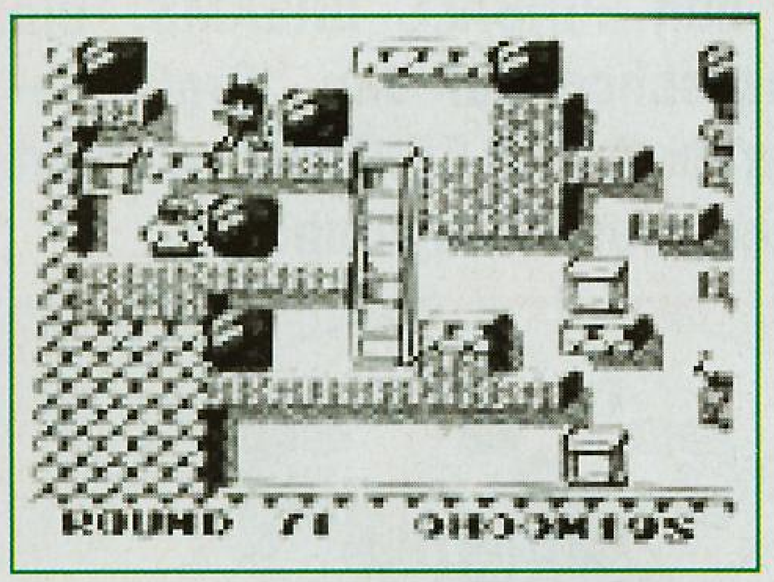
Play Time 2/93
"Kleine Zwischenspiele lockern das hektische Treiben gekonnt auf und überzeugen durch ihre phantastischen Ideen. Animation, Scrolling und Hintergrundgrafiken wurden einwandfrei programmiert. Es lohnt sich!"
(Oliver Menne)

Power Play 3/93
"Kangarudy 2 besticht auf den ersten Blick mit vielen, netten Ideen und einer fetzigen musikalischen Untermalung. ...ein witziges, wenn auch nicht gerade leichtes Geschicklichkeitsspiel voller Extras."
(Knut Gollert)

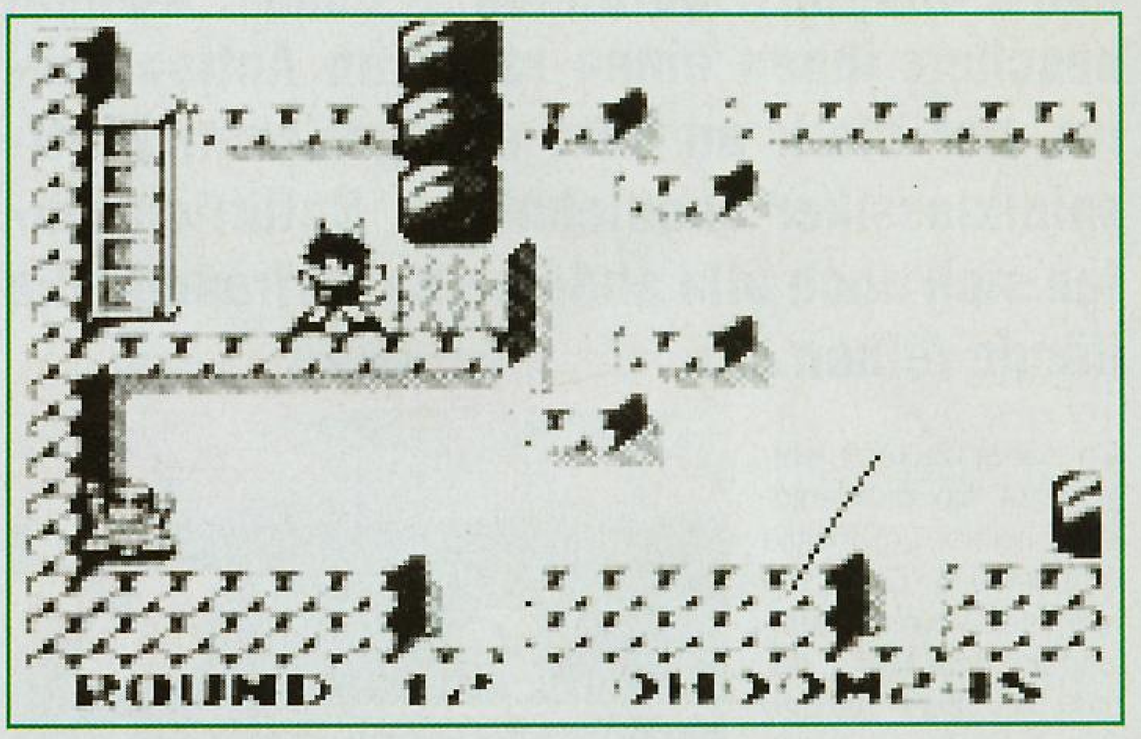
VERTRIEB: POWER STATION ■ NAKATENUSSTRASSE 2 ■ 4050 MÖNCHENGLADBACH 1 ■ TELEFON 02161/49 05 55
© 1993 by HAIP SOFTWARE ■ SANDBAD 17 ■ 8600 BAMBERG ■ GERMANY ■ TELEFON 0951/5 11 02

POWERPAWS

Ein Plattform-Game mit Level-Editor für den Game Boy? Das ist doch wirklich mal was Neues.



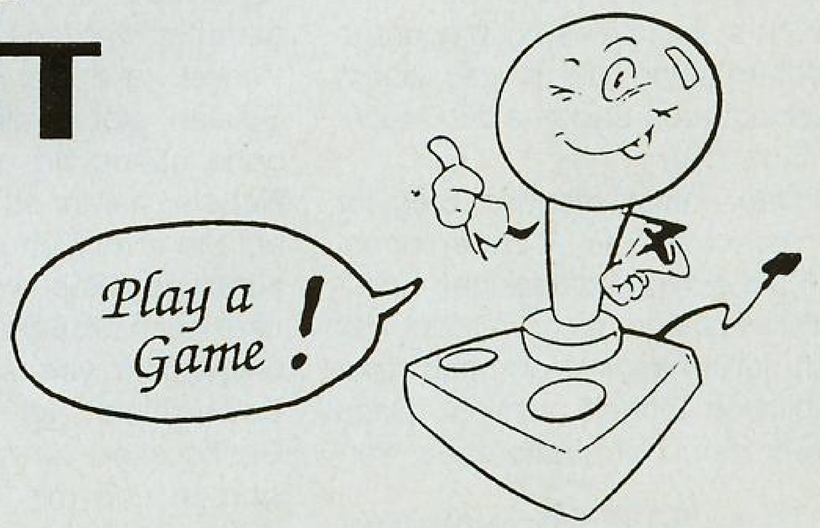
In Powerpaws darf gegrübelt und probiert werden. Wie so oft muß Spieler A (Catgirl) den/die vermisste/-n Lebensgefährten/-tin B (Catboy) in schier zahllosen und mit Monstern besiedelten Untergrund-Labyrinthen finden und erretten. Den kleinen aber feinen Unterschied zur Durchschnittsware findet man im eingangs erwähnten Level-Editor. Ein weiteres Novum ist die Unkaputtbarkeit der Hauptfigur. Einen plötzlichen Tod gibt es ebensowenig wie eine Sackgasse, aus der man nur mit Hilfe der Reset-Kombination wieder herauskommt. Schritt für Schritt kann angerichtetes Unheil neutralisiert werden, indem jeder gemachte Zug zurückgenommen werden kann. Passwörter erfreuen den Spieler sowieso immer. Einen Volltest liefern wir bei Erhältlichkeit des Spiels. *(ak)*



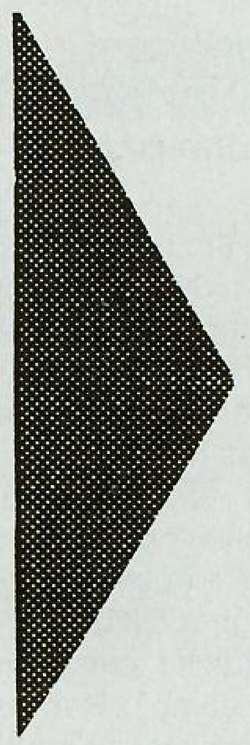
MultiMedia Soft

Computerspiele

Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware)
Spielen und **Testen**, Zubehör aller Art!
"Wir bieten mehr als nur leere Worte!"



Computerspiele in:



O-1150 BERLIN, ... Mark Twain Straße 7
O-5020 ERFURT, ... Meienbergstraße 20
..... Tel. 0361-669742
O-5230 SÖMMERDA, ... Franz Mehring Straße 1
..... Tel. 03634-42564
O-8046 DRESDEN, ... Pirnaer Landstr. 239
..... Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20, ... Heußweg 67
..... Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, ... Wendemuthstraße 57
..... Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73, ... Saselerstraße 134 d
..... Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG, ... Dorotheenstraße 37
..... Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT, ... Waschgrabenstraße 11
..... Tel. 04561-16189
2440 OLDENBURG, ... Große Schmützstraße 4
..... Tel.04361-1365

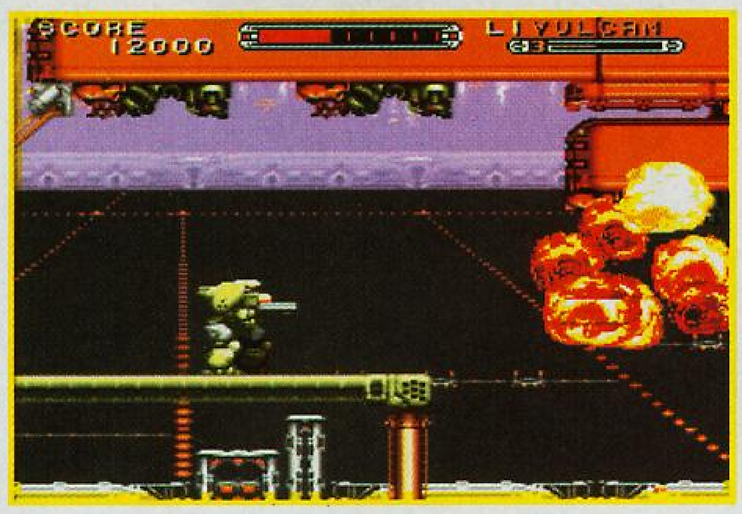
4000 DÜSSELDORF, ... Berta von Suttner Platz/Hbf
..... Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1, ... Gravelottestraße 28
..... Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN, ... Frauenstraße 23
..... Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK, ... Martinistraße 82
..... Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6, ... Sommerdellenstr.54
..... Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN, ... Carl Leverkus Str. 2
..... 0214-403207
5100 AACHEN, ... Mörgensstraße 4
..... Tel. 0241-407893
5160 DÜREN, ... Kölnstraße 51
..... Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT, ... Mühlgasse 20
..... Tel. 069-7077575
8460 SCHWANDORF, ... Klosterstraße 8
..... Tel. 09431-1720

Wollen auch Sie einen **MultiMedia Soft** - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0241-407893 von 15-19 Uhr

PREVIEWS

Cybernator

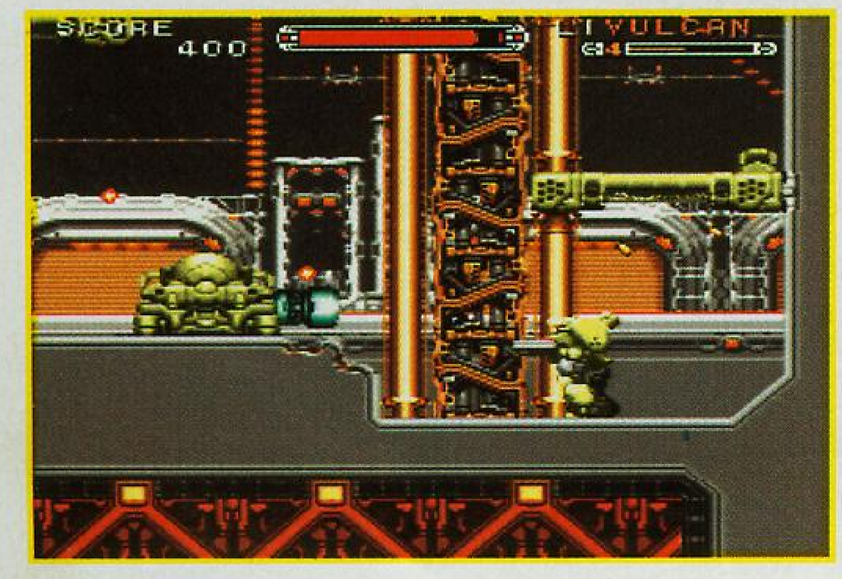
Battletechspieler, die bisher ihrem Hobby nur auf strategische Weise frönten, dürfen nun endlich aufatmen, denn Konami beschert ihnen einen rasanten Actionknaller, der stark an dem erfolgreichen Brettspielklassiker angelehnt ist. Natürlich dürfen sich auch alle anderen Ballerfreunde die Hände reiben.



In naher Zukunft entbrennt ein gnadenloser Kampf um fossile Brennstoffe und die wichtige Vormachtstellung auf dem Mond, der das Tor zum ganzen Sonnensystem darstellt. Ein junger Soldat wird gleich zu Beginn seiner Laufbahn mit dieser schicksalhaften Aufgabe konfrontiert. Dabei greift er aber nicht wie andere Söldner zur kugelsicheren Weste und der typischen Handfeuerwaffe, nein, er steigt in eine hochmoderne Roboterrüstung, die ihn zu einem unschlagbaren Superhelden mutieren läßt.

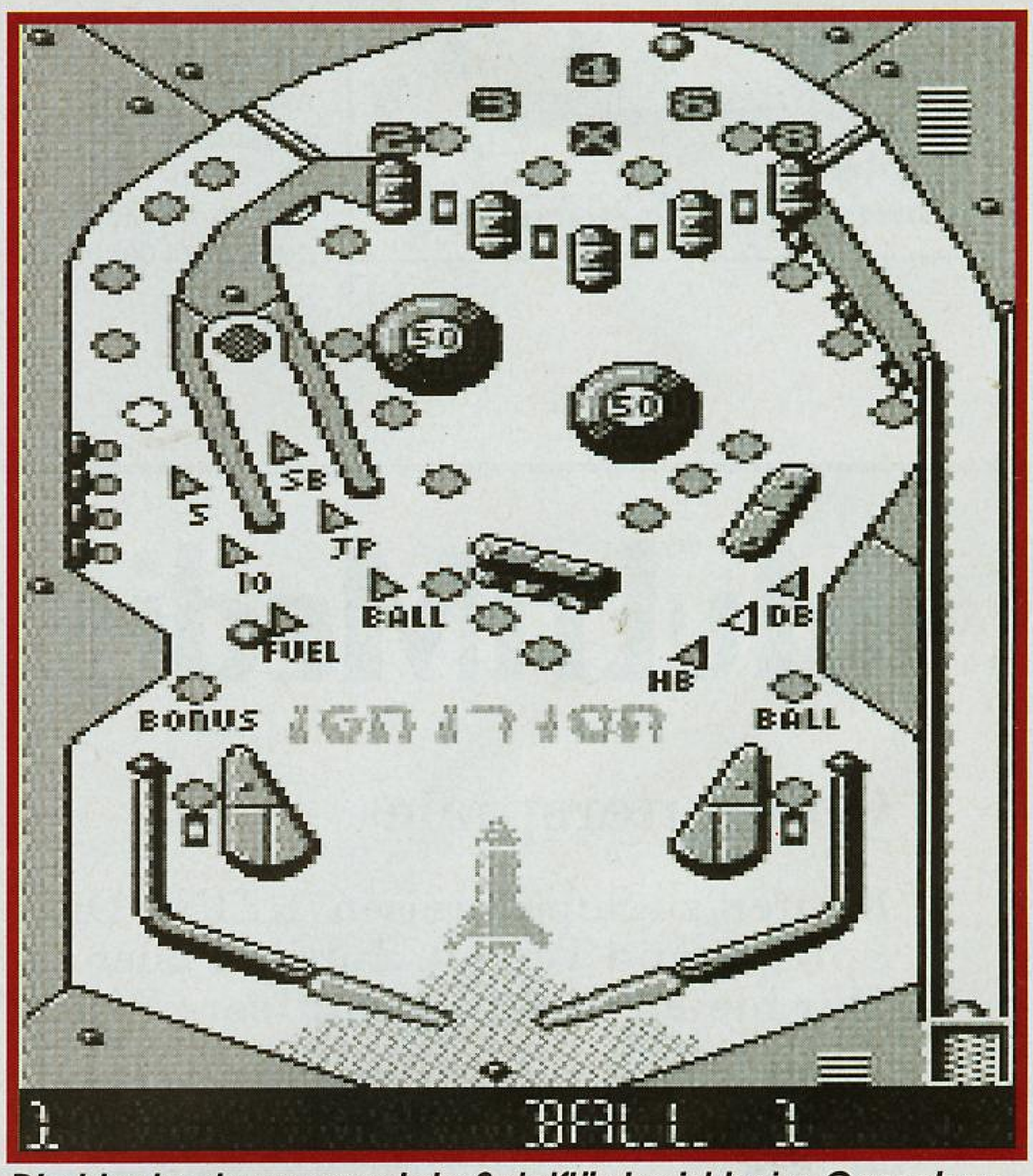
Um den entscheidenden Sieg für die gerechte Sache zu erringen, muß auf einem rechteckigen Spielfeld alles plattgemacht werden, was auch nur im geringsten nach einer feindlichen Einheit aussieht. Dazu stehen dem Cybernator zwei verschiedene Waffensysteme zur Verfügung. Das schnelle Vulcangeschütz kann stufenlos von oben nach unten geschwenkt werden, damit auch wirklich jeder Gegner getroffen werden kann. Einen toten Winkel, wie bei vielen anderen Spielen, gibt es nicht. Kommt man nahe genug an einen feindlichen Roboter heran, so kann außerdem auf die etwas langsameren Fäuste zurückgegriffen werden, die dafür aber auch größeren Schaden beim Gegenüber verursachen. Mit dem Powershield können zusätzlich Geschosse wirksam abgewehrt werden und mit Hilfe der kleinen Karte am unteren Bildschirmrand kann man sich den nötigen Überblick verschaffen.

Die Grafik braucht sich wirklich nicht zu verstecken. Der Mechkrieger ist ausgezeichnet animiert und der tolle Hintergrund stellt die futuristische Landschaft passend dar. Lediglich das Scrolling ruckelt ein wenig, doch fällt das im allgemeinen Spielgetümmel kaum auf und kann aus diesem Grund vernachlässigt werden. Die mäßigen Musikstücke bleiben, im Gegensatz zu den starken Soundeffekten, unter ihren Möglichkeiten. Empfehlenswert! *(om)*



Pinball Dreams

Der zweite tragbare Game Boy-Flipper ist in Bälde auf dem Markt. Nach Revenge of the Gator kommt nun PINBALL DREAMS, ein Game, das uns schon auf den "Großrechnern" begeistert hat. 21st CENTURY zeichnet für die Umsetzung verantwortlich.



Die hier in einem gezeigte Spielfläche ist beim Gameboy auf zwei Screens untergebracht!

Modul rein, Schalter an - und schon kann's losgehen! Es erwartet den geneigten Gamester auf dem Boy ein irres Spektakel mit rasantem, realistischem Spielablauf. Auch hier stehen uns vier verschiedene Flipper zur Verfügung: "Ignition", "Steel Wheel", "Beat Box" und "Nightmare". Die Kugel wird mit "A" abgeschossen, die jeweiligen Flipper rechts mit "A" und die linken mit "B" oder "Fadenkreuz" betätigt.

Es gibt viel an technischen Leckerbissen. Wie im richtigen Leben kann man den Ball stoppen, ihn auf den anderen schlenzen, und auch ein aus der Bedrängnis "geschlagener" Doppel-Flip ist möglich. Und: Falls die Kugel mal irgendwo hängenbleibt: Keine Sorge, tillen iss nich. Was tun? Nun, einfach "Start" drücken, und der Ball kehrt ins Spiel zurück.

Kurzum: PINBALL DREAMS füllt die Lücke zwischen Action-, Baller-, Jump'n Run- und Denkspielen mit einer Simulation, die sich sehen lassen kann. Mal die Endversion abwarten. Getreu dem Motto von Cudi Radell: "Lasch' Disch überrraschen!" *(mk)*

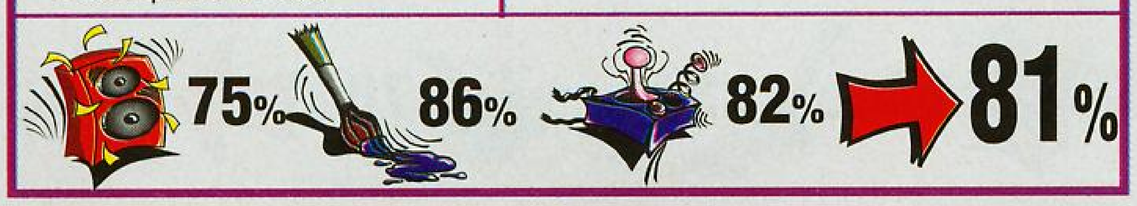
JAKI CRUSH

Bisher mußten Super Nintendo-Besitzer immer neidisch zum Mega Drive rüberschielen, wenn es um Flipperspiele ging. Die Zeiten sind nun vorbei, denn mit Jaki Crush ist ein absolutes Top-Pinball Game erschienen.

Neulich in Japan: Die Entwickler von Naxat Soft haben mal wieder eine Runde Devil Crash auf dem Mega Drive gespielt, als ihnen schlagartig die Erleuchtung kam. Einen Flipper sollten wir programmieren und er sollte wie Devil Crash sein, nur besser. Gesagt, getan und ich darf ihn testen. Jaki Crush entführt uns in die Welt der Fantasy. Zwar sind Bumper immer noch Bumper, nur diesmal sehen sie wie Monster aus und kriechen über den Bildschirm. Wie der Vorgänger von Techno Soft findet auch in Jaki Crush das Spielgeschehen auf drei Ebenen und in jeder Menge Bonusrunden statt. Es können Multiplikatoren durch mehrfaches Abschießen erreicht werden, es gibt Extrakugeln und man darf, wenn man besonders erfolgreich spielt, sogar mit mehreren Kugeln gleichzeitig zocken. Das Spielfeld ist grafisch toll gezeichnet, aber relativ unübersichtlich. An fast jeder Stelle lauert ein offenes Monstermaul, das nur darauf wartet unsere Kugel zu schlucken und in eine besondere Ebene zu entführen. Dieser Flipper ist so abwechslungsreich, daß man selbst nach fünf Stunden immer noch Neues entdeckt. Das Ballverhalten ist absolut realistisch und mit der Steuerung der Flipper kommt selbst ein Kleinkind klar. Aber nochmal zurück zu der wirklich überragenden Grafik. Allein das Monstergesicht in der Mitte des Bildschirms, das sich auch noch verändert, ist den goldenen Pinsel wert. Zwar hat Naxat Soft Anleihen beim Sega-Konkurrenzprodukt gemacht, aber wenn dabei ein so tolles Game rauskommt, ist das absolut verzeihbar. Ich rate jedem Pinball-Fan da draußen, schnellstens zum nächsten Importhändler zu rennen und sich Jaki Crush zu besorgen, denn es wird Liebe auf den ersten Blick werden.

(ray)

SNES	SIMULATION
Besonderheiten - jap. Anleitung - Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** Naxat Soft **Preis** ca. DM 160,- **Muster von** TOP 4



IMPORTE - NEUHEITEN

comCON Computer Handelsgesellschaft mbH
Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

MEGA DRIVE®

World of Ilusion	99,94
Powermonger	104,94
Road Rash II	104,94
Ex Mutants	119,94
Dream Team Basketball	99,94
Dragons Fury / Devil Crash	99,94
Ecco the Dolphin	104,94
NHLPA Hockey ´93	109,94
Side Pocket	99,94
Revenge of Shinobi	64,94
Bulls vs. Lakers	119,94

GAME BOY®

Kirby´s Dreamland	49,94
Mega Man III	69,94
Mario II dt.	69,94
Star Wars	79,94
Double Dragon III	64,94
Super Off Road	67,94
Mario & Yoshi	64,94
Dr. Mario	44,94
Hudson Hawk	49,94

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Star Wars	219,94
King of the Monsters II	119,94
Magical Quest (Mick. Mouse)	139,94
Wing Commander	134,94
Out of this World	119,94
Arcana	129,94
Skülljagger	124,94
F-Zero dt.	99,94
Mario Paint dt.	99,94
Zelda III dt.	99,94
Super Battle Tank	119,94
Joe & Mac	119,94

Alle Spiele mit engl. Anleitung (Ausnahme US. u. jp.)
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

FLASH POINT The Games to Games

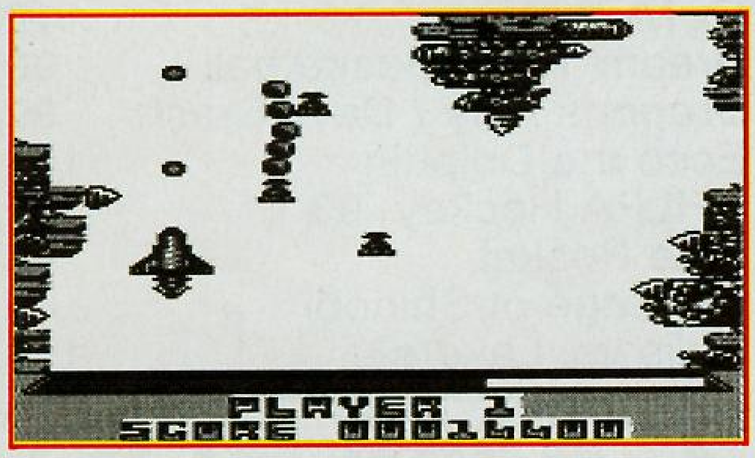
FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hauptstraße 80
2061 Oering
Tel 0 45 35 / 28 01
Fax 0 45 35 / 22 24

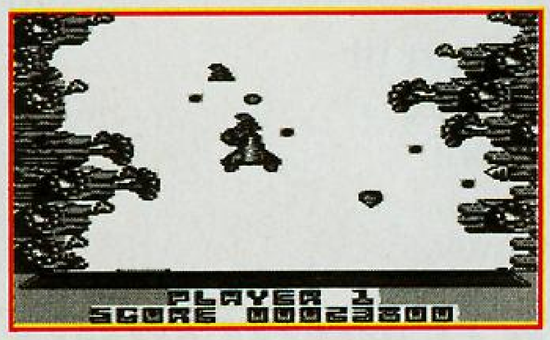
FLASHPOINT nur für Händler.
Händleranfragen erwünscht.

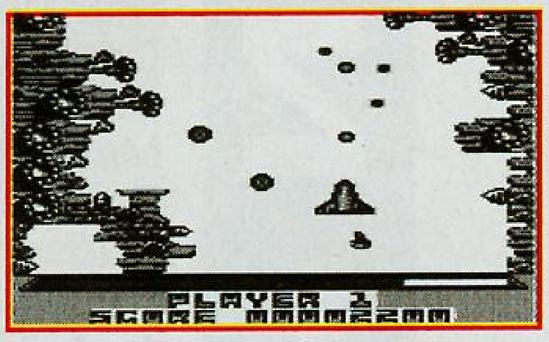
Nintendo Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

Xenon 2

Das Umsetzen von Spielhallenklassikern auf die Konsole ist naturgemäß immer mit Schwierigkeiten verbunden, da die technischen Voraussetzungen ganz anders sind. Entweder die Umsetzung gelingt und das Game wird ein Knaller, oder man sitzt daheim vor dem Kasten und kann sich vor Gähnkrämpfen nicht mehr retten.







Gelungen ist auf jeden Fall die Umsetzung von "Xenon 2" für den Game Boy. Sie ist genauso fesselnd wie das Original und läßt einen nicht mehr von dem Kasten weg. Du befindest Dich auf dem Garcian Parallax. Du bist sauer, stinksauer. Der Anführer der Xeniten, Montax, intrigiert schon seit Jahren gegen Dich und seine Erfolgsquote ist steigend. Der Wahnsinn ist um Dich, das Zeitgefüge ist in Gefahr. Wer möchte da nicht der Held sein, sich in sein Raumschiff schwingen und endlich für Klarheit sorgen. Die Xeniten müssen vernichtet werden und auch ihr Anführer, dieser fiese Montax soll nicht geschont werden. Also nichts wie rein ins Raumschiff, die Kanone feuerbereit gemacht und auf in den Kampf.
Der Detailreichtum auf dem kleinen Game Boy ist überraschend, jede Ecke die man vom großen Vorbild her kennt ist wiedergegeben. Was wirklich nur noch fehlt ist die Farbe, aber das ist auch schon alles. Der Sound entspricht dem Original, nur Dir Schuß- und Treffergeräusche könnten lauter sein. Jeder Level ist in verschiedene Abschnitte aufgeteilt, um bei einem Volltreffer nicht wieder von vorne anfangen zu müssen. Am Ende eines jeden Abschnittes wartet der Ausrüster auf Dich, um Dir neue Waffen zu verpassen, vorausgesetzt Du kannst sie zahlen. Dazu verwandeln sich einige der abgeschossenen Xeniten in Goldstücke, die es aufzusammeln gilt. Ein Level ist beendet, wenn Du Montax abgeschossen hast, damit er im nächsten Level wieder auferstehen kann. Erst nach dem fünften Level hast Du gewonnen, vorausgesetzt Du kommst bis dahin und hast Dich nicht in ein schreiendes Nervenbündel verwandelt. Für alle Shoot´em up Freaks ein mehr als empfehlenswertes Game.

(mg)

GAME BOY	SHOOT ´EM UP	
Besonderheiten - gute Umsetzung des Spielhallenklassikers	**Hersteller** Nintendo **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** PC Computer-center

70%

75%

78%

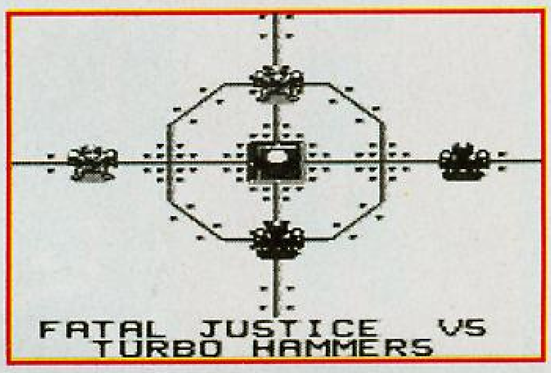
75%

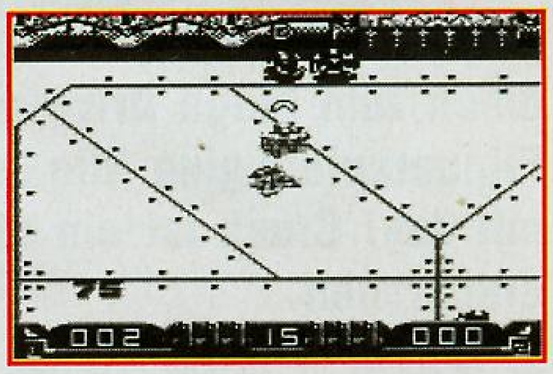
Speedball 2

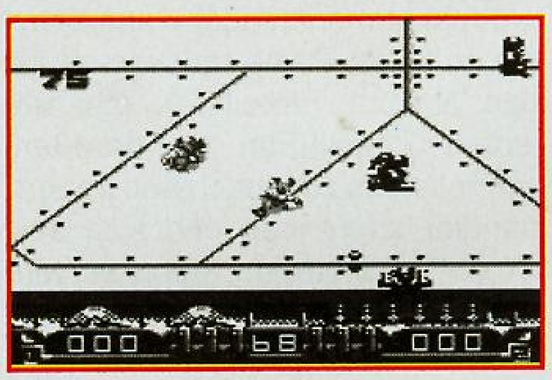
Ob Sportspiele auf dem Game Boy einen Sinn haben, darüber kann man sich streiten. Bis jetzt gab es nur wenige Sportgames die über die Mittelmäßigkeit hinausgekommen sind.

Mit einer brutalen Mischung aus Hockey, Fußball, American Football und einiger sonstiger gefährlicher Sportarten entführt uns "Speedball 2" in das Jahr 2100. Der professionelle Sport ist dort ein lebesgefährliches Spektakel, das Volk will wie im alten Rom Blut sehen. Dafür ist diese Sportart aber auch außerordentlich populär und man kann mit geschickten Schachzügen nicht nur die Meisterschaft gewinnen, sondern auch eine ganze Menge Geld verdienen. Das Game ist eine Mischung aus Managementsimulation und Sportsimulation. Als Eigentümer und Manager von "Brutal Deluxe", ein sehr bezeichnender Firmenname, müssen Spieler teuer verkauft und günstig eingekauft werden, um ein Team aufzubauen, das die Anforderungen des Meisterschaftskampfes unbeschadet überstehen kann. Speedball wird in zwei Halbzeiten zu jeweils 90 Sekunden gespielt. Am Ende einer Halbzeit tauschen die Mannschaften das Feld. Die einzelnen Spieler sind durch Buchstaben als Stürmer, Verteidiger oder Torwarte gekennzeichnet. Punkte werden nicht nur durch Tore erzielt, sondern auch durch Verletzen eines Gegners oder Berühren verschiedener Zonen auf dem Spielfeld. Der Ball kann dabei nicht nur normal gespielt werden. Durch geschicktes Ausnutzen der Eigenheiten des Spielfeldes bieten sich ungeahnte Möglichkeiten.
Die Idee zu diesem Spiel ist nicht schlecht, leider ist das kleine Display nicht dafür geeignet, die Details in der nötigen Geschwindigkeit darzustellen. So bleibt hier leider nur die Empfehlung, die Hände von diesem Spiel zu lassen und sich und seine Augen zu schonen.

(mg)







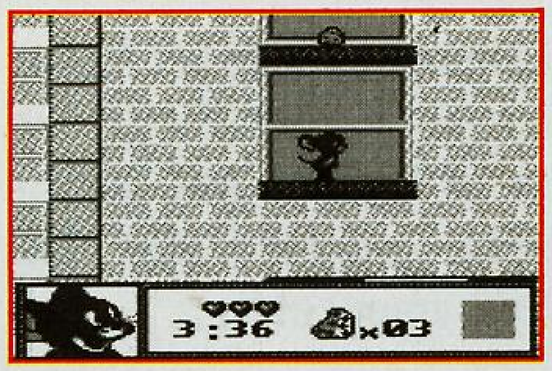
GAME BOY	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - kein Linkspiel	**Hersteller** Mindscape **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** PC Computer-center

56%

30%

78%

54%

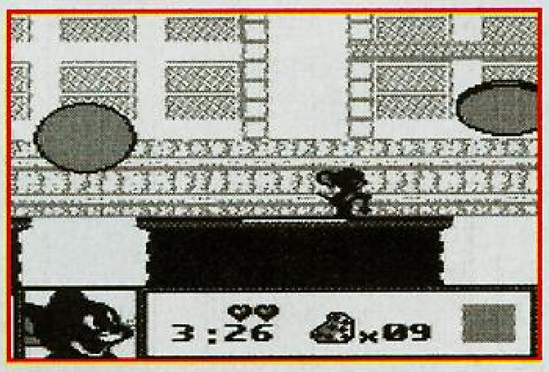


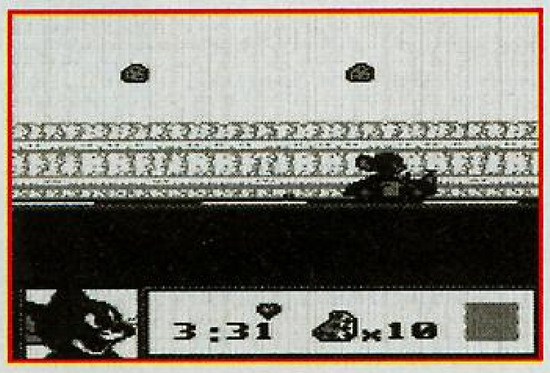
Tom & Jerry

Jeder der Tom & Jerry kennt, ist von ihnen begeistert, solange er deren Bekanntschaft per Fernsehen gemacht hat. Begegnen einem jedoch diesselben Figuren in einem Computerspiel, ist Vorsicht angebracht.

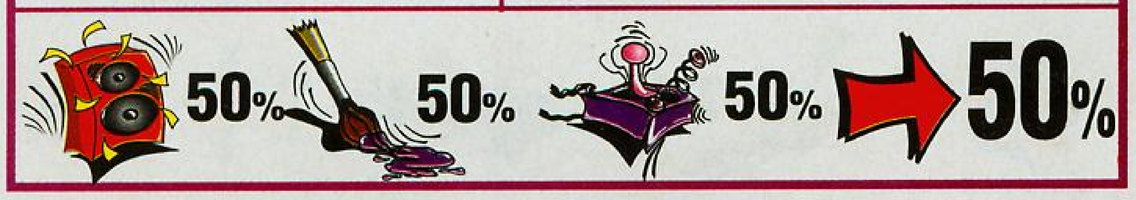
Der Charme der Fernsehserie wird zumindest teilweise durch die Story beibehalten. Jerry, die Maus, ist äußerst aufgeregt, denn Tuffy, sein Lieblings-Cousin, kommt zu Besuch in die Stadt. Und wie es die Katzenwelt einmal so will, Tuffy will einfach nicht eintreffen. So begibt sich Jerry also auf die Suche nach seinem Cousin, ahnend, daß Kater Tom hinter dem Ganzen steckt. Nach einer kleinen, ganz nett gemachten Einführung erwartet einen ein Plattform-Spiel der bodenständigen Sorte, um nicht zu sagen, der langweiligen Art. Ähnlich zu Home Alone kann lediglich der Held des Spiels die Motivation länger als ein paar Minuten aufrecht erhalten. Insgesamt zehn Levels müssen im ganzen Spiel durchlaufen werden, wobei sich die Unterschiede meist im grafischen Bereich finden lassen. Man läuft mit Jerry, der Maus, durch die größtenteils von rechts nach links scrollenden Levels, sammelt Käsestückchen und Murmeln auf, und hofft auf den großen spielerischen Ur-Knall. Schön brav dudelt die Musik vor sich hin, warten Matchbox-Autos auf ihren Einsatz und schleicht Kater Tom über den Screen. Jerry ist sogar ganz nett animiert, doch spielerische Reize konnte ich im ganzen Spiel nicht ausmachen. Alleine der Name des Spiels und die netten Animationen ließen mich die verschiedenen Levels ausgiebiger erforschen. Schließlich wollte ich Tuffy nicht unbedingt im Stich lassen, doch ob jemand diese Motivation nachvollziehen kann, ist fraglich. Man kann nicht unbedingt behaupten, daß dieses Spiel besonders schlecht wäre, doch wer braucht zu Zeiten von Super Mario Land 2 schon ein solches Durchschnittsspiel? Jeder Tom & Jerry Fanatiker könnte vielleicht damit zufrieden sein.

(hi)



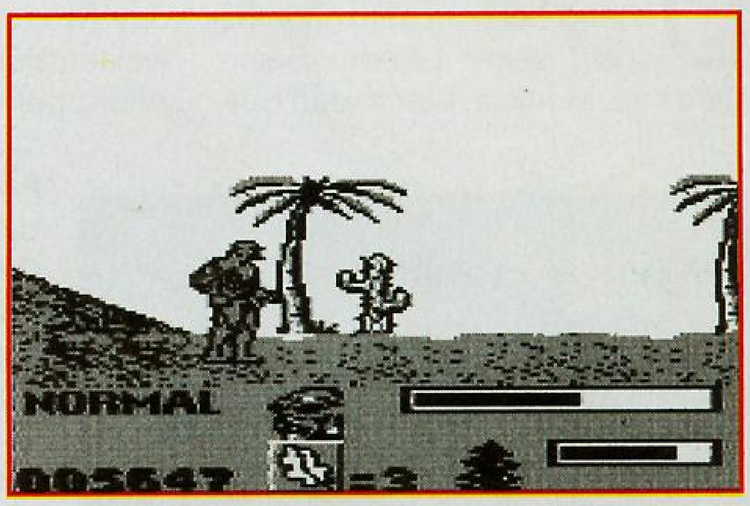


GAME BOY	JUMP 'N RUN	
Besonderheiten - durchschnittlich in allen Bereichen	**Hersteller** HI TECH **Preis** ca. DM 60,-	**Muster von** PC Computer-center



SWAMP THING

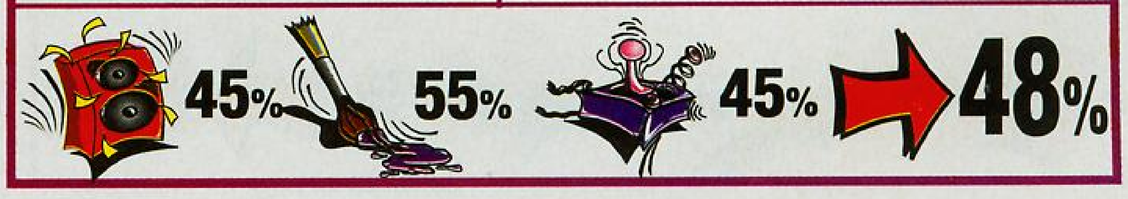
Man kennt Herman Munster. Man kennt Al Bundy. Man kennt Rainer Rosshirt. Die will man kennen! Doch kenne ich keinen, der das Swamp Thing kennen will.



Schon der erste Blick auf die Verpackung hätte mich stutzig machen und das Spiel schleunigst unter irgendwelchen Ausreden in Arthurs Regal zurückwandern lassen sollen. Toy Headquarters Inc. blieb mir seit dem Ultra-Langweiler Home Alone im Gedächtnis. Doch es half alles nichts, ich war dem Sumpf-Ding ausgeliefert. Der schreckliche Dr.Arcane hat eine Formel gefunden, mit der er die Welt beherrschen kann. Indem er ein Mutationsserum in der Atmosphäre freisetzt, werden die Einwohner der Erde in eine ihm hörige Armee verwandelt. Nur das Swamp Thing kann die Herrschaft des Dr. Arcane noch verhindern, der durch die Verschmutzung der Erde auch noch die letzten Sümpfe beseitigen will. Als Ding aus dem Sumpf macht man sich nun auf, die Unmenschen des Doktors zu besiegen. Dazu muß man sich durch genau drei Gebiete kämpfen, an deren Ende jeweils ein Endmonster wartet, daß jedoch nicht sonderlich intelligent ist. Dr. Deemo verunreinigt die Wüste und glaubt fest an Voodoo-Kram. Der Skin Man zeichnet für die Arktik verantwortlich und startet gerne Flug-Angriffe. Und der Weed Killer kümmert sich schließlich um den Wald, wobei er sich in verschiedene Dinge verwandeln kann. Doch schon zu Beginn haben die Programmierer einen entscheidenen Fehler gemacht. Jeder der Levels kann einzeln angewählt werden, womit die Motivation schließlich nach zehn Minuten ungefähr bei Null ist, denn die Levels sind in allerlangweiligster Turrican-Manier aufgebaut und können Actionfreaks nur ein müdes Lächeln entlocken. Die wenigen Extrawaffen sind ebenso wenig innovativ, womit dem Spiel nur ein weiteres Dasein im tiefen Sumpf gewährleistet werden kann. In allen Wertungen lassen sich nur durchschnittliche Ergebnisse feststellen, doch daß ist bei weitem nicht mehr genug.

(hi)

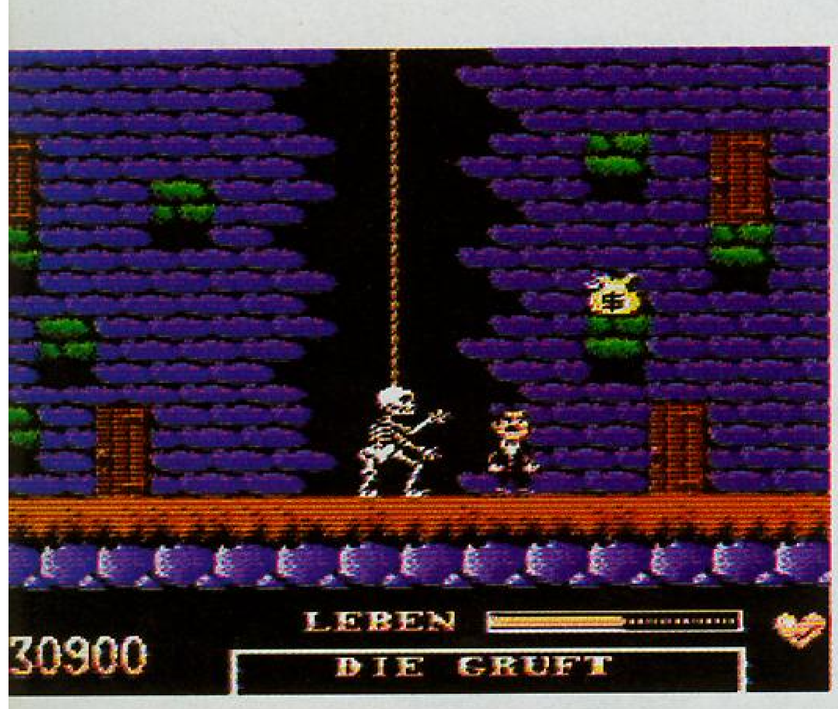
GAME BOY	ARCADE ACTION	
Besonderheiten - zurück in den Sumpf!	**Hersteller** T-HQ **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** PC Computer-center



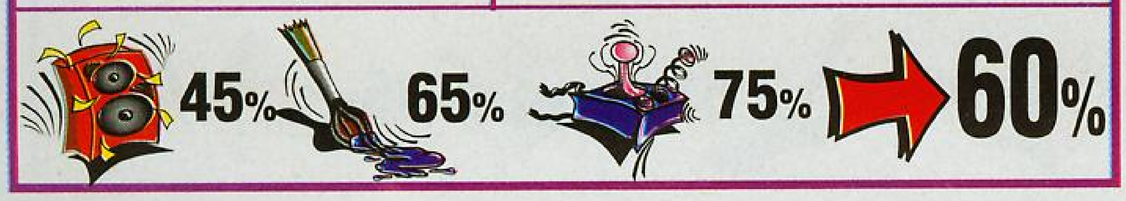
Addams Family

Ocean hat wieder zugeschlagen. Zuerst die Umsetzung des Films auf den Amiga, dann auf das Super NES und jetzt, tata: Auch für das NES.

Die Geschichte dürfte hinreichend bekannt sein. Gomez sucht seine Lieben: Seine Cara mia, Morticia, Lurch, den Butler, Granny, Pugsley und Wednesday (wo ist Onkel Fester?). Diese wollten zum Familienanwalt Tully Alford gehen, um ihm gut zuzureden. Er hat nämlich die Addams Familie aus ihrem Haus geworfen! Als Gomez ankommt, sind die lieben Familienmitglieder bereits verschwunden. Gomez fängt das Spiel an und muß gleich aufpassen, daß ihm ein böser Uhu nicht auf den Kopf ..... Ein Sprung auf den Kopf dieses Uhus und er kann abzocken. Auf den Ästen liegen nämlich Bündel mit Geld. Und Geld braucht Gomez dringend. Natürlich soll das von den wunderlichsten Gestalten verhindert werden. Paßt auf, wenn Ihr am Haus vorbeigeht, Alford schmeißt Euch Bälle an den Kopf, die an die Substanz gehen. Ins Haus kann Gomez nicht sofort, er muß sich erst den Schlüssel organisieren. Der liegt in einer unterirdischen Kammer. Die Tips, die von Zeit zu Zeit vom "eiskalten Händchen" gegeben werden, dürften ebenfalls hinreichend bekannt sein. Keine umwerfend neuen Gegner, eine nette Grafik und viele Unterlevels sorgen dafür, daß das Spiel abwechslungsreich bleibt. Untermalt wird das Ganze vom bekannten Addams Familie Lied, das mit der Zeit etwas nervt. Für Fans dieses Genres durchaus zu empfehlen. *(tj)*



NES	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - Nur für Fans des Genres oder der Addams Family	**Hersteller** Ocean **Preis** ca. DM 90,-	**Muster von** Laguna

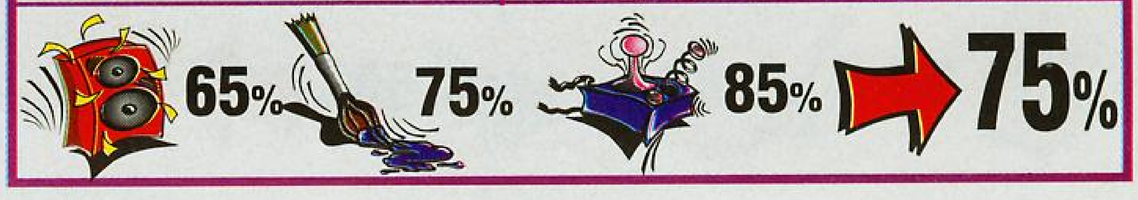


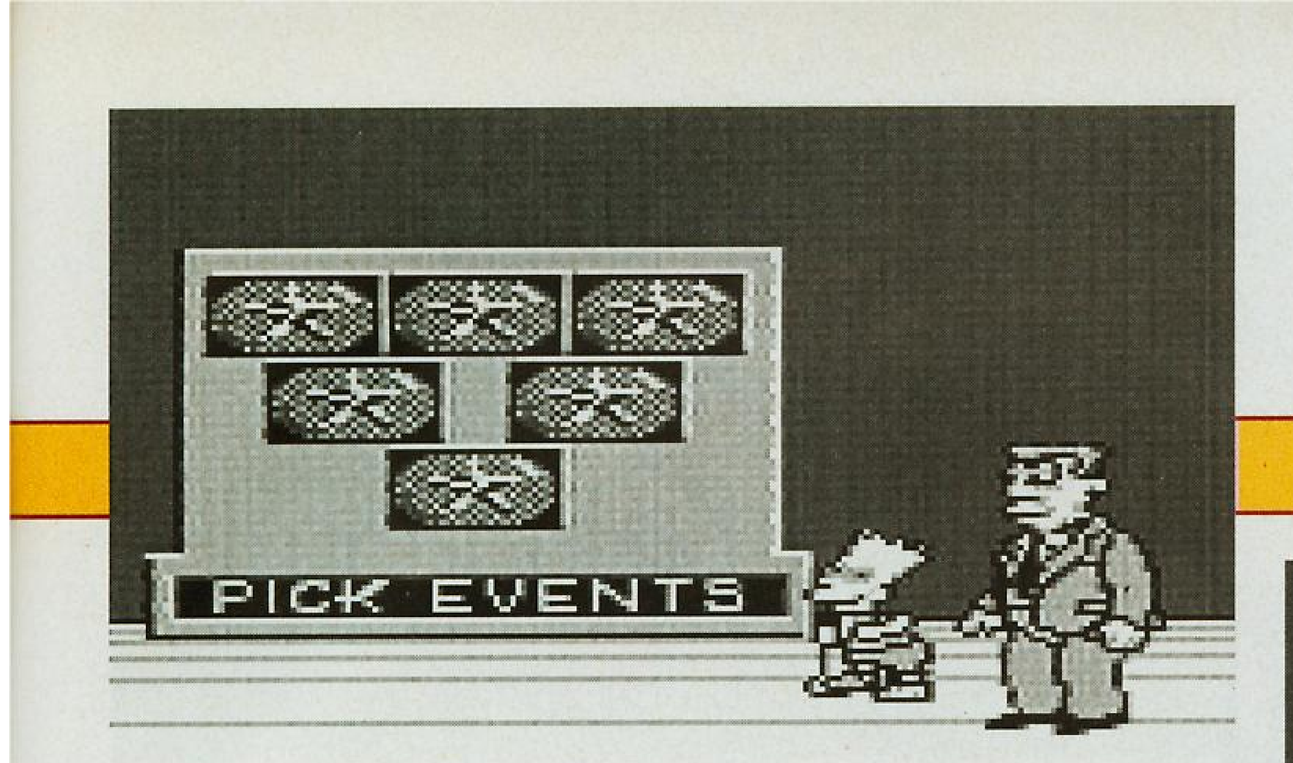
Lemmings - dieser Name spricht eigentlich für sich! Endlich hat Ocean sein Zugpferd für das NES umgesetzt.

Lemmings

Für die, die Lemmings noch nicht kennen: Lemmings ist ein Plattform-Spiel, bei dem es darum geht durch Einsatz bestimmter Fähigkeiten möglichst vielen der kleinen potentiellen Selbstmörder das Leben zu retten und sie sicher zum Eingang des nächsten Levels zu befördern. Das klingt leichter als es ist! Glaubt also ja nicht, daß dies nur eines der vielen Plattform-Spiele ist. Bevor Ihr einen Level beginnt, erscheint die Anzahl der zu rettenden Lemminge. Ihr könnt verschiedene Schwierigkeitsstufen anwählen. Außerdem verrät Euch bei "funny", was eigentlich nur da ist, um sich an die etwas umständliche Handhabung zu gewöhnen, das Spiel auch gleich mit, welche Lemmings zu aktivieren sind. Natürlich wird das Spiel von Level zu Level schwieriger, sonst würd's ja langweilig, gell? Wie gesagt, ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, aber wenn man es einmal raus hat, geht es einem am NES genauso wie am Amiga! Mehr, mehr! Die Jungs sind zwar graphisch etwas klein geraten und auch die Ikons für die verschiedenen Fähigkeiten müssen erst erahnt werden, aber wenn man den Bogen raus hat, kann's rund gehen. Alles in allem kommt das Spiel voll rüber und ich kann nur sagen: Habt Ihr heute schon gelemmingt? *(tj)*

NES	DENKSPIEL	
Besonderheiten - Umsetzungsnachzügler	**Hersteller** Psygnosis **Preis** ca. DM 90,-	**Muster von** Hersteller

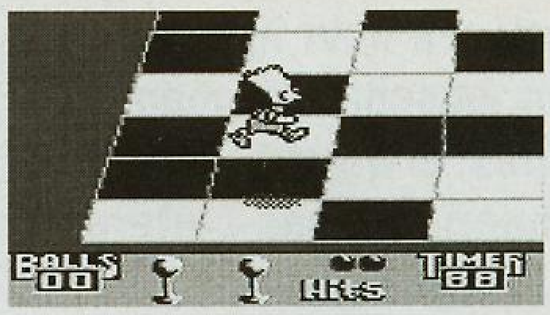




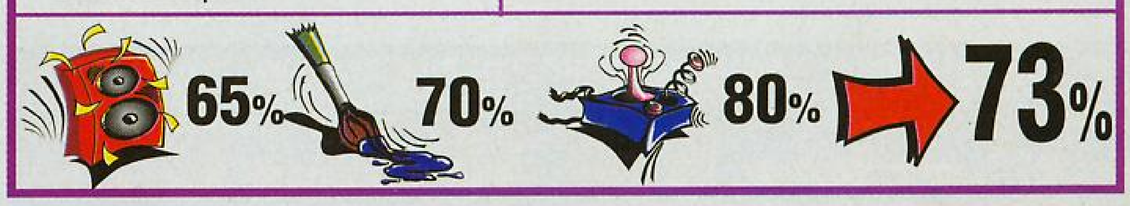
Bart vs The Juggernauts

Der Oberlümmel Bart Simpson feiert mittlerweile seinen zweiten Auftritt auf dem Game Boy. Die Juggernauts TV-Show gastiert in Springfield und Bart darf hierbei natürlich nicht fehlen.....

Satte vier Wochen gastiert der Fernsehzirkus in Barts Heimatstadt und das Beste daran ist, daß jeder, der verrückt genug ist, an dieser Show teilnehmen darf. Um bis zum Ende der Show dabei zu sein, bedarf es wirklich einer enormen Portion Wahnsinn, denn die verschiedenen Disziplinen sind teilweise extrem ausgefallen. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Arten von Wettkämpfen und eine Bonusdiziplin. Ein wenig an Ballblazer erinnert das Hüpfspiel. Auf einem Schachbrett muß man sich mit einem Ball in der Hand den Weg ins gegenüberliegende Ziel erkämpfen. Dabei darf man leider nur auf weiße Felder springen, die anderen bieten nämlich satten Starkstrom. In der zweiten Disziplin darf man mit einem Skateboard eine Rampe hinunterfegen und soll am Ende noch einen Juggernaut von einer Plattform verjagen. Ähnliches hat man auf dem Atomkraftwerk vor, doch hier steht man dem Juggernaut mit einer Plutonium-Keule bewaffnet gegenüber und versucht dieselbe fünf mal auf dessen Rübe zu plazieren. Die Wrestlingparty in Moes Kneipe steht Oceans Wrestling-Varianten spielerisch kaum nach. Um auf dem Minenfeld alle seine Körperteile zu behalten, muß man ein gutes Auge und exakte Steuerfähigkeiten beweisen. In Rummelplatz-Manier muß man in der nächsten Disziplin vier Juggernauts, die an einem Masten baumeln, durch einen festen Hammerschlag in der Luft halten. Als letztes darf man sich gegen Hunde schützen und in der Bonusdisziplin eifrig Gewichte auflegen. Wie die Programmierer so viel auf einem Modul unterbringen konnten ist mir fast ein Rätsel. Keine der Disziplinen ist zwar besonders gut gelungen, doch insgesamt machen sie eine ganze Menge Spaß. Die Grafik und der Sound können gut gefallen, und lassen Barts Charme ganz gut zur Geltung kommen. *(hi)*



GAME BOY	ARCADE ACTION	
Besonderheiten - 6 Disziplinen + Bonusdisziplinen	**Hersteller** Acclaim **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** PC Computercenter

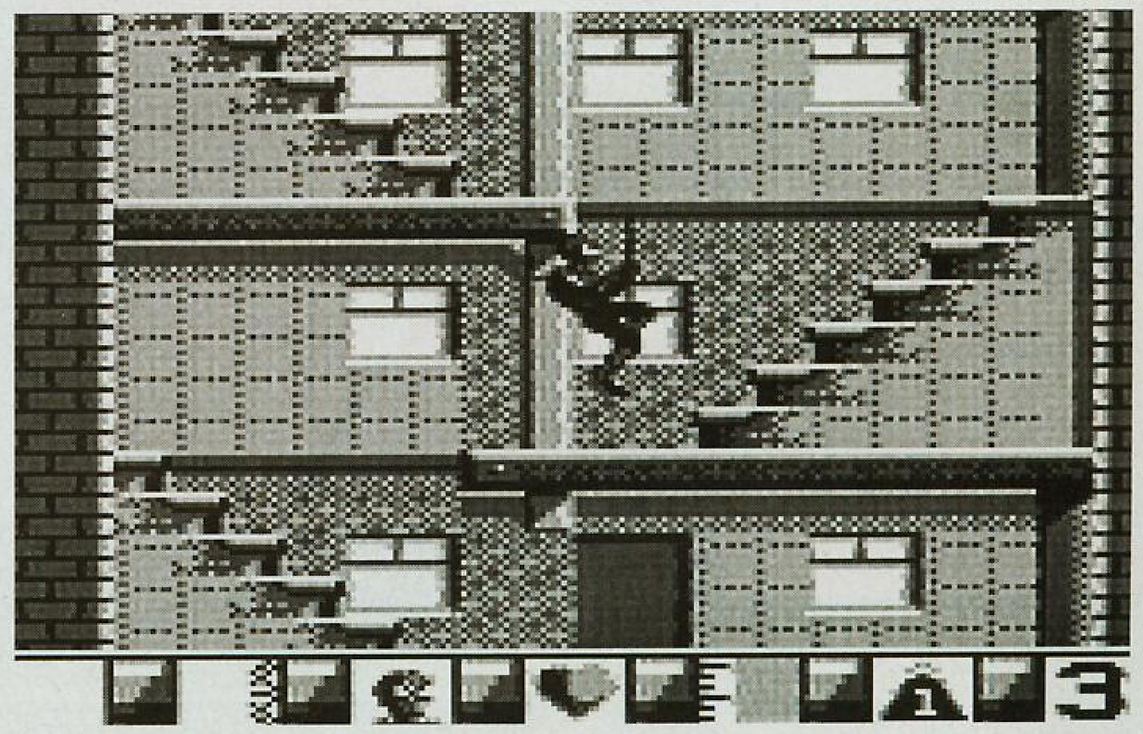


Spider Man 2

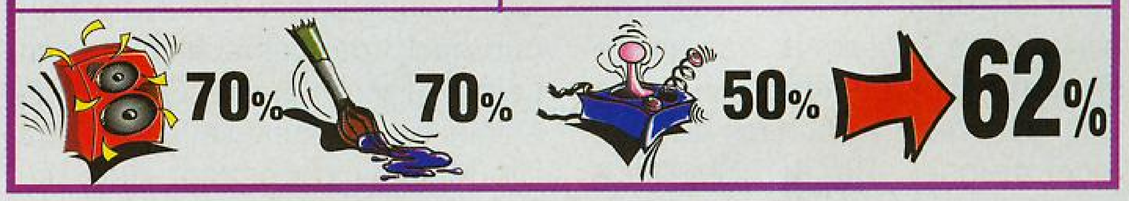
Alle Hoffnungen in der Comic-Szene konzentrieren sich nach dem Ableben von Superman auf Spider Man. Ob das zweite Game Boy-Spiel ein Spinnen-Spektakel par excellence ist?

Spider Man ist in dieser Folge den Untaten von nicht nur einem, sondern gleich fünf verschiedenen Supergegner ausgesetzt. Dazu hüpft und klettert er in Turrican-Manier durch sechs verschiedene Levels, die meist einen der Gegner als satten Obermotz bieten. Für Programmierer dürfte es normalerweise eine sehr reizvolle Aufgabe sein, ein Spiel zu einem Superhelden mit übernatürlichen Kräften zu programmieren. So kann Spiderman nicht nur ganz gewöhnlich laufen und hüpfen, sondern er kann sich auch mit seinem Spinnennetz in höhere Etagen hochziehen. Dies erinnert zwar vehement an die Fähigkeiten von Batman und Robocop aus den Ocean-Spielen, doch irgendwas müssen die Superhelden ja gleich haben. Das Scrolling und die grafische Gestaltung geben keinen

Anlaß zum meckern. Flottes ruckfreies Scrolling in alle Richtungen ermöglicht actionreiche Handlungen auf dem Bildschirm. Grundsätzlich haben die Programmierer soweit auch ganz gute Arbeit geleistet, doch es mangelt deutlich an dem spielerischen Fein-Design. Die gute Grafik kommt bei dem schnellen Scrolling beispielsweise nicht so schön zur Geltung, außerdem ist sie durch Ihre Überfrachtung mit Elementen teilweise der Übersicht abträglich. Ähnlich verhält es sich mit der Steuerung. Teilweise ist es äußerst schwierig zu erkennen, wo sich Gegner versteckt halten. Die Steuerung wirkt durch den mechanischen Sprung ein bißchen unnatürlich. Die gute Musik kann noch ein paar Prozentpunkte bei der Gesamtwertung retten. Extreme Spider Man-Fans können sich das Spiel ruhig einmal ansehen. Wer nichts gegen einen hammerharten Schwierigkeitsgrad hat, könnte damit glücklich werden. *(hi)*

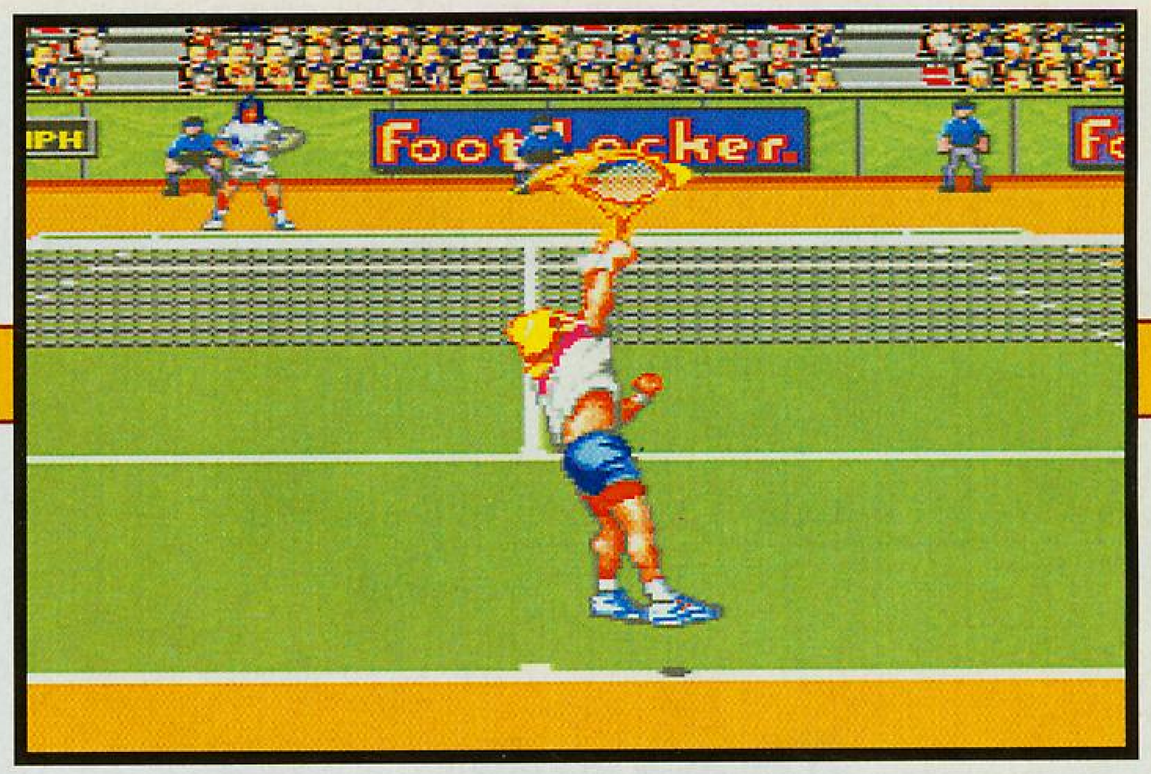


GAME BOY	ARCADE ACTION	
Besonderheiten - Hoher Schwierigkeitsgrad	**Hersteller** LJN **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** PC Computercenter

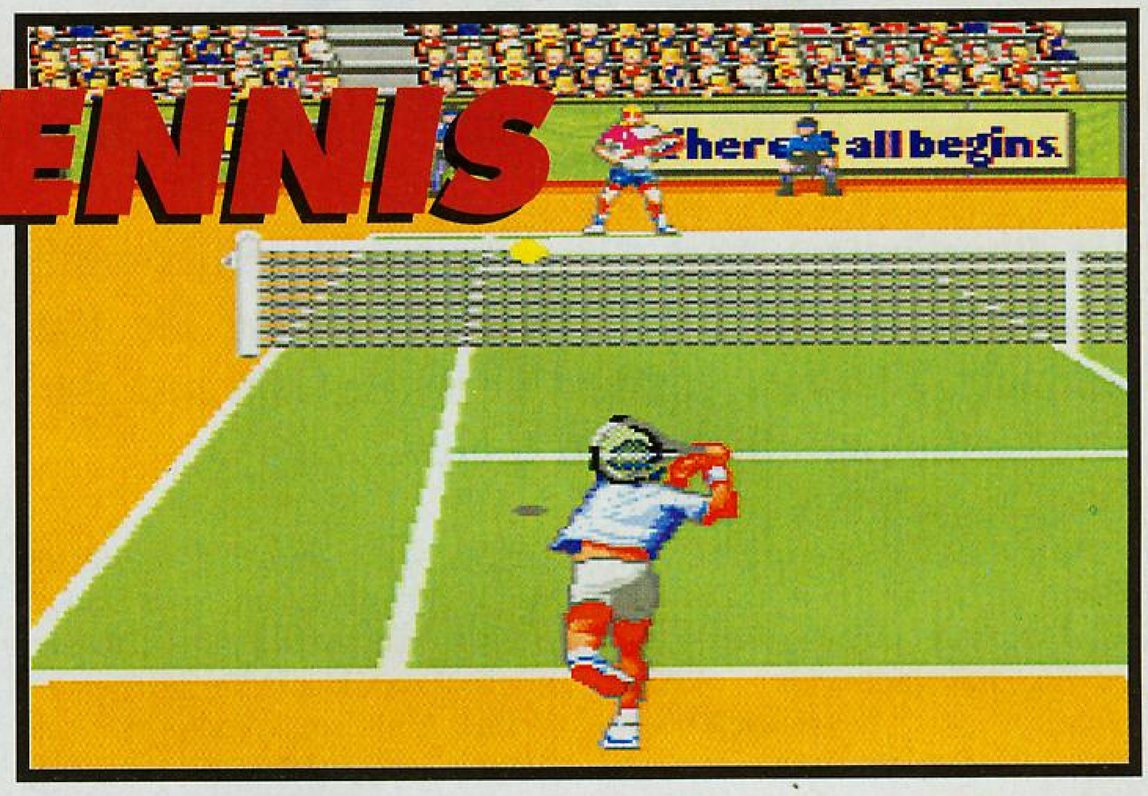


MARIOS MAGIC

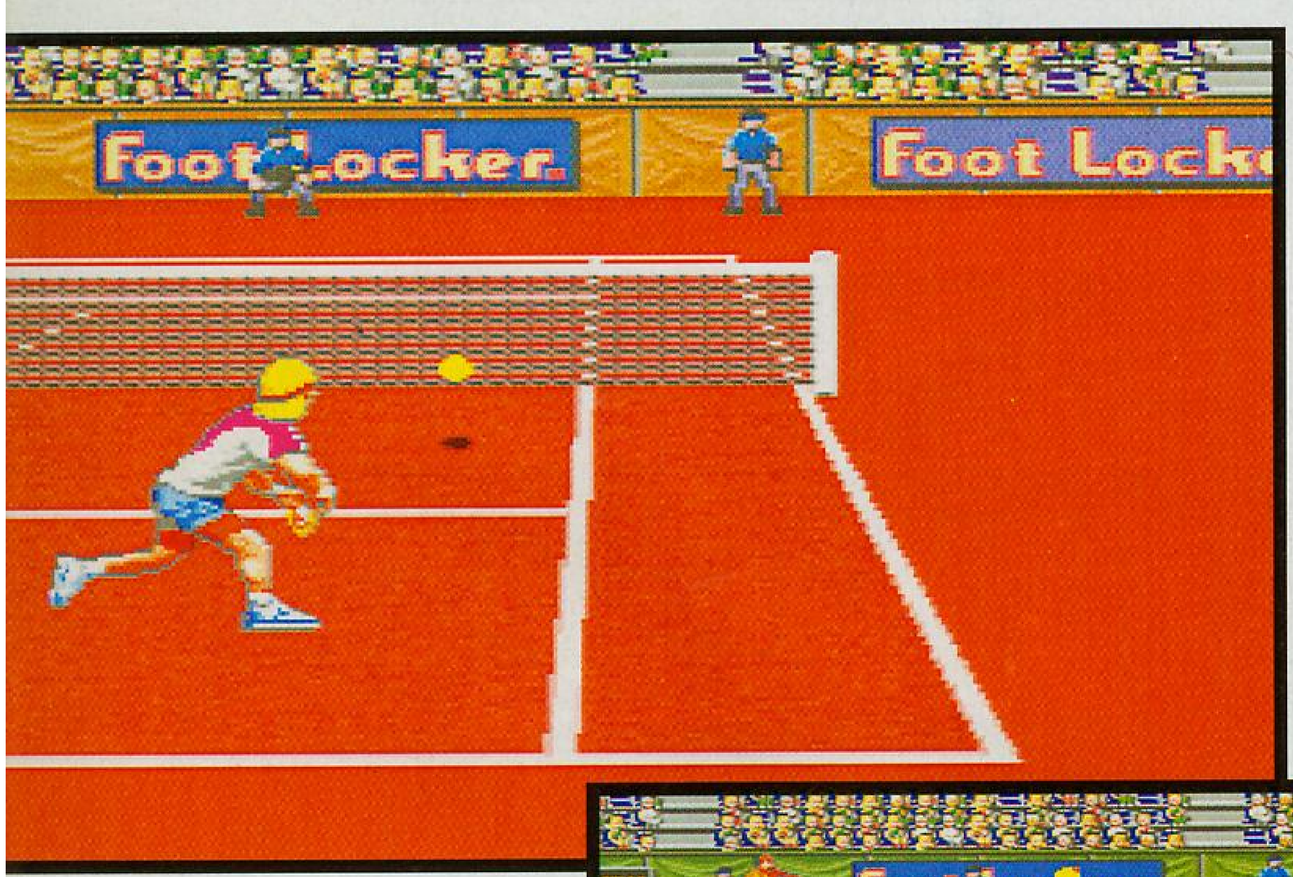
Tennis, Tennis, Tennis. Egal, wo man hinsieht und auf welches Programm man umschaltet, man kann sicher sein, daß man Tennis erwischt. Da diese Sportart bei den Zuschauern hohes Interesse genießt, ist es fast schon unvermeidlich, daß man uns Videospieler nun auch damit beglückt.

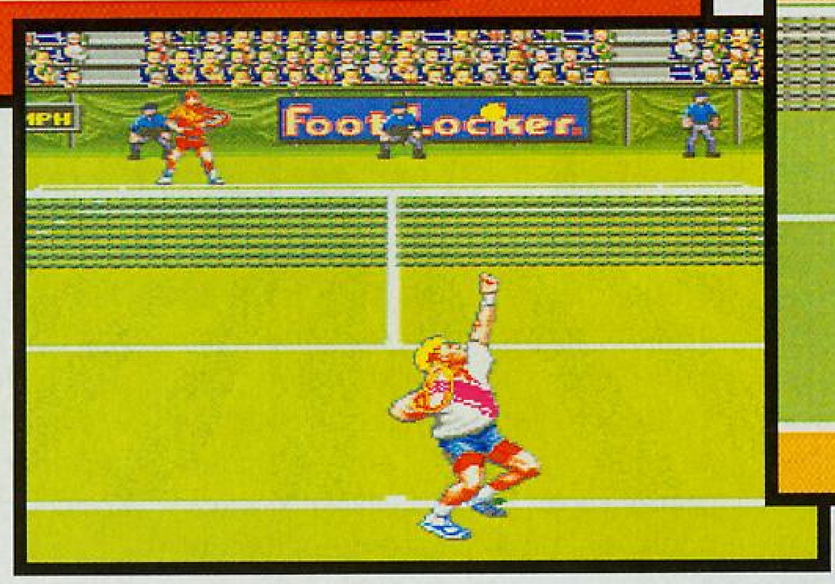


AMAZING TENNIS

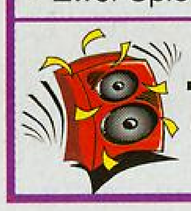


Super Tennis hatte vor einem Jahr den Reigen eröffnet und mit Amazing Tennis von Absolute soll es weitergehen. Also gut, ziehen wir es uns rein. Nach Einwerfen des Moduls erscheint zunächst erstmal der Option-Screen. Hier darf eingestellt werden, ob man alleine oder zu zweit spielt, die Platzbeschaffenheit, ob man ein Einzelspiel wagt oder an einem Turnier teilnimmt und die Überraschung, es darf zwischen Links- und Rechtshändern gewählt werden. Dann geht es auch schon los! Die eigene Spielfigur ist sehr groß dargestellt, der Gegner entsprechend seiner Entfernung vom Netz proportional vergrößert oder verkleinert. Beim Aufschlag könnt Ihr einen weichen oder harten Schlag wählen, die Ballrichtung wird durch das Steuerkreuz bestimmt. Während des Spieles sind übrigens alle Buttons belegt. Vom Lob bis hin zum Topspin ist das ganze Repertoire vorhanden, lediglich Schmetterbälle wollten mir nicht so recht gelingen. Bei den Spielfiguren hat man echte Sportler digitalisiert und dann nachgezeichnet. Durch diesen kleinen Trick werden absolut fließende und realistische Animationen erzielt. Das Flugverhalten des Balles kann man nur mit dem Wort "hervorragend" beschreiben. Durch den Einsatz des 3D-Chips wird die gelbe Flitzemurmel stufenlos gezoomt, ein wirklich toller Effekt. Positiv fallen noch die glasklare Sprachausgabe des Schiedsrichters, sowie die Spiel- und Publikumsgeräusche auf. Besonderheit am Rande ist die Zeitlupenfunktion, mit der man sich den letzten Ball nochmals ansehen kann. Nach soviel Positivem muß nun auch mal gemeckert werden. Leider gibt es keine Option, die einem ein Doppelspiel ermöglicht. Die Matchlänge beträgt stets drei Sätze, ist also nicht einstellbar. Und jetzt wird es etwas kurios, denn ich habe selbst nach stundenlangem Spielen nicht einmal erlebt, das ein Ball ins Aus gegangen wäre, weil der Schlag zu lang war. Merkwürdig. Weiterhin habe ich einen umfangreichen Statistikteil vermisst, der Aufschluß darüber gibt wie erfolgreich (in Prozentzahlen ausgedrückt) man gespielt hat. Was bleibt also unterm Strich: Eine immer noch weit über dem Durchschnitt liegende Tennis-Simulation mit viel Flair und Atmosphäre. Tennisfans dürfen allein auf Grund der hervorragenden Grafik und des tollen Sounds getrost zugreifen, denn besser als Super Tennis ist es allemal. Mir hat's gefallen. *(ray)*





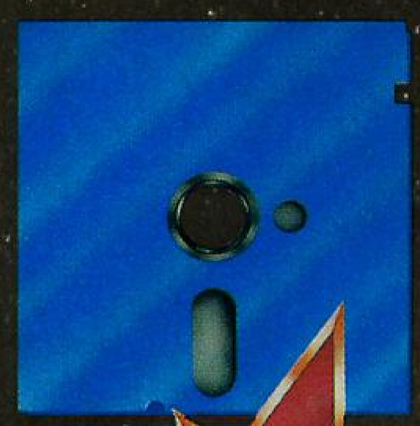
SNES	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - Englische Anleitung - Zwei-Spieler-Option	**Hersteller** Absolute **Preis** ca. DM 130,-	**Muster von** TOP 4


78%

81%

78%

79%



MAGIC DISK 64

presents

CONNECTION

Selbst ist der Künstler, so könnte das Motto dieser Ausgabe der Magic Disk 64 lauten. Mit PROFESSIONAL PAINT TOOLS können selbst Anfänger dem Pinsel freien Lauf lassen und komfortabel ihre Ideen in Graphiken verwirklichen. Mit dem INTRO CODER wird per Menüsteuerung ein Vorspann erstellt, der, vor eigene Programme gehängt, einen guten Eindruck macht. Wißbegierige erfahren die ultimativen Tricks für den Umgang mit der Floppy im Floppy-Kurs und weitere Hilfen in den Tips& Tricks.

Auch Spielern wird mit CONNECTION, BOXES und AQUANAUT, den Denk-, Logik- und Actionspielen etwas geboten...

ab 12. Februar NEU im gut sortierten Zeitschriftenhandel für nur DM

9,80

It´s magic

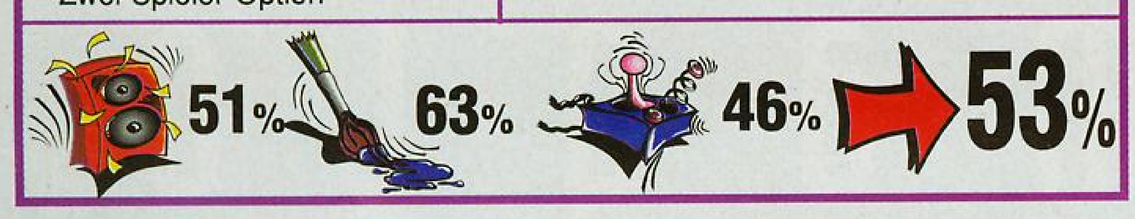
BRASS NUMBERS

Streetfighter verkauft sich hervorragend und das nehmen viele japanische Firmen zum Anlaß, sich selbst mal an das Prügelthema zu wagen. Leider mit wesentlich bescheidenerem Ergebnis.

Die Spielstory ersparen wir uns lieber und kommen gleich zum Wesentlichen. Brass Numbers ist ein weiterer Streetfighter-Clone, nicht mehr aber weniger. Wie im Orginal treten zwei Kämpfer vor einem nicht scrollenden Hintergrund zum Streetfight an. Streetfight bedeutet, es gibt keine Regeln, alles was zum Sieg führt ist erlaubt. Das Optionsmenü bietet zwei Schwierigkeitsgrade (Easy und Normal), sowie die Möglichkeit allein oder zu zweit zu spielen. Sieben Kämpfer können ausgewählt werden und hier driftet das Ganze etwas ins Skurrile. Da gibt es Flüssigkeitswesen, lebende Pflanzen und andere Monster. Allerdings stets in humanoider, also menschlicher Form. Wählt man eine Figur, werden die anderen sechs automatisch zu Gegnern. Jede Figur hat andere Kampftechniken und verfügt über ein begrenztes Magiesystem. Der unvermeidliche Energiebalken verrät uns den körperlichen Zustand unseres Helden und wie oft wir noch auf den Gegner einprügeln müssen. Bei all der Phantasie, die Lasersoft bei den Spielfiguren zeigt, hört dann aber schon die Freude auf. Es gibt nur wenig Animationen und das Ganze ist grafisch auch noch sehr eintönig. Die Steuerung erweist sich als äußerst lahm und der Sound verleitet schon nach zwei Minuten zum Abdrehen. Ein weiteres Manko ist der durchwegs hohe Schwierigkeitsgrad, der einem das Wasser in die Augen treibt. Also greifen wir doch lieber zum Orginal. Ich mußte dieses Game spielen, aber Ihr könnt selbst wählen und ich hoffe, Ihr trefft die Wahl, diesen Billig-Clone im Regal stehen zu lassen.

(ray)

SNES	BEAT´EM UP	
Besonderheiten - japanische Anleitung - Zwei-Spieler-Option	**Hersteller** Lasersoft **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4



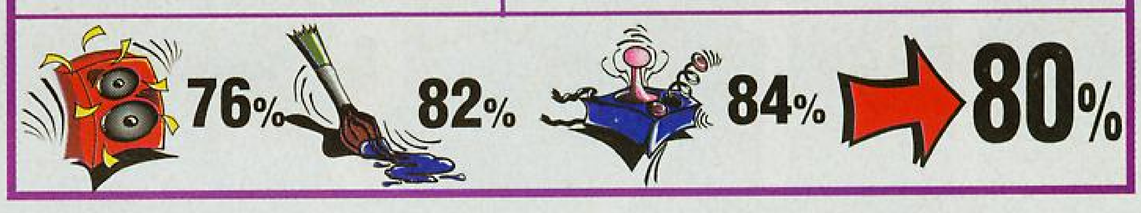
Chuck Rock

Erst für verschiedene Homecomputer erschienen, dann für das Mega Drive umgesetzt ist unser Freund aus der Steinzeit jedesmal eine Spur bunter und besser geworden. So auch diesmal. Sony hat sich der Super NES-Version angenommen und auf Sony kann man sich inzwischen verlassen.

In der guten, alten Steinzeit war noch Romantik angesagt. Die Frau unseres Helden Chuck Rock wurde entführt und da damals die Fahndungsbilder noch in Steinplatten gehackt wurden und somit nicht viel Erfolg versprachen, macht er sich doch selbst auf die Suche. Chuck, ein Mensch wie Du und ich, mit einem Bauchumfang, der jedem Schauspieler in der Aquavitwerbung zur Ehre gereichen würde (man gönnt sich ja sonst nichts) soll nun fünf Level durchstehen, bevor er Ophelia (so heißt die Angetraute) aus den Klauen des Bösewichts Gary Gritter befreien kann. Immer noch kann er mit dem Bauch zustoßen, Fußtritte austeilen und mit Felsblöcken um sich werfen. Ein wunderschönes, rotes Herz verrät uns den Zustand unseres Freundes und viel verstreute Extras sorgen dafür, daß dieses Herz weiterschlägt und daß unser Punktekonto munter anwächst. Eigentlich wurde am Spielablauf nichts geändert. Wozu auch, der war ja schon immer sehr ansprechend. Hier und da ist es ein bißchen leichter oder schwerer geworden, aber ansonsten ist wirklich alles beim Alten geblieben. Super Nintendo-gerecht ist die Grafik farbiger und der Sound klarer geworden. Chuck Rock ist ein Jump & Run-Game der Oberklasse. Es macht einfach Spaß, auf welchem System auch immer. Bei der Mega Drive-Fassung hat es damals nicht ganz für einen Hitstern gereicht, aber auf Grund der optischen und akustischen Verbesserungen wird er diesmal verliehen. Also alles herhören, Chuck Rock ist ein Hit.

(ray)

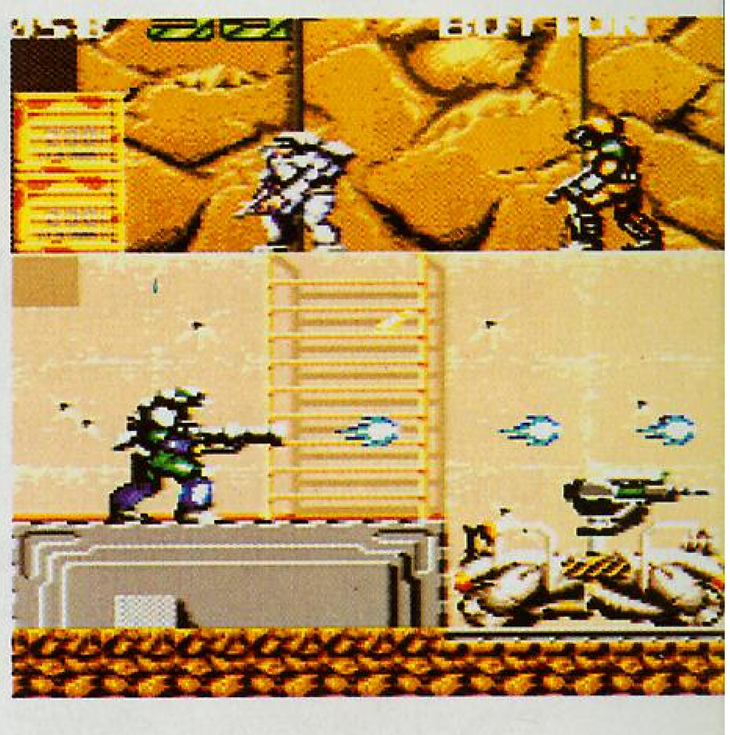
SNES	JUMP `N RUN	
Besonderheiten - englische Anleitung	**Hersteller** Sony **Preis** ca. DM 130,-	**Muster von** TOP 4



GunForce

Seit Super Probotector ist kein gutes Actionspiel mehr erschienen, in dem man eine Figur steuert und mit verschiedenen Waffen versucht sich durch ein kriegerisches Szenario zu kämpfen. Und auch diesmal kann man sich bei Konami beruhigt zurücklehnen, denn GunForce ist auch nicht gerade ein neuer Überflieger für diese Game-Sparte.

Wieder einmal wird die Erde durch eine feindliche Macht bedroht und wieder einmal kann sie nur durch einen einzelen Kämpfer gerettet werden, nämlich durch Dich. Ja, Du mit dem Joypad in der Hand bist gemeint. Ich finde diese alte Leier vom Helden nun wirklich ausgelutscht und bin immer wieder erstaunt, wenn eine Firma dieses Thema erneut aufgreift. Die müssen uns alle für doof oder brutal oder beides halten. Kommen wir zum Spiel. GunForce ist ein Actionspiel bekannter Machart. Ihr steuert eine Figur im Kampfanzug durch eine von rechts nach links scrollende Landschaft. Euer Ziel ist es, auftauchende Gegner zu vernichten und Euch bis zur jeweiligen Basis-Station durchzukämpfen. Die Gegner sehen der eigenen Figur oft recht ähnlich, so daß es schon mal vorkommen kann, daß man den Überlick verliert. Es stehen verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, die aber erst durch das Ergattern von Extras aktiviert werden können. Die Waffen sind ganz nett, vom Normalschuß bis hin zur Bazooka und einem Flammenwerfer ist alles vorhanden. Zusätzlich könnt Ihr im Spiel noch Fahrzeuge oder Fluggeräte übernehmen. Springt Ihr zum Beispiel in einen LKW oder einen Helikopter, dann könnt Ihr den bis zu seiner Zerstörung durch gegnerische Einheiten benutzen. Die Idee ist ja ganz nett, neu ist sie aber nicht, denn das haben wir in MERCS (Mega Drive) schon besser gesehen. Die Fahrzeuge bieten zwar einen ganz ordentlichen Schutz, steuern sich aber wie Felsbrocken. Die Grafik wurde relativ gut gezeichnet, obwohl unsere Spielfigur zu wenig Animationsstufen besitzt und nur springen und schießen kann. Das Scrolling ist megalahm. Allzuoft muß man stehen bleiben und warten bis der Bildschirm nachgezogen hat. Das Spiel ist ziemlich schwer, da jede Berührung und jeder Schuß zum augenblicklichen Exitus führen. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, aber selbst auf "Easy" hat man ganz schön zu knabbern. Das einzig Positive im ganzen Spiel ist meiner Meinung nach der digitalisierte Schrei, den unser Held ausstößt, wenn es ihn wieder einmal erwischt hat. Was lesen wir also im Kaffeesatz: GunForce ist ein Spiel, daß man nicht haben muß. *(ray)*



SNES	SHOOT ´EM UP	
Besonderheiten - Englische Anleitung - nicht für Einsteiger geeignet	**Hersteller** Irem **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4

63% 72% 66% 67%

ZAPP
G•A•M•E•S

ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
Tel. 06131/230492
Fax 06131/230493

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NES		MEGA DRIVE	
Roadrunner	139,-	Streets of Rage 2	99,-
Magical Quest	139,-	Powermonger	129,-
Star Wars	159,.	Ecco	119,-
Gods	149,-	Road Rash 2	119,-
Bulls vs Blazers	139,-	Risky Woodes	119,-
Jaki Crash	149,-	Megalomania	a.A.
Ramna 1/2 2	149,-	Mic & Mac*	129,-
Fatal Fury	169,-	Agassi*	119,-
Combat Tribes	139,-	Gods*	129,-
Joe & Mac 2	139,-	Supermann*	119,-
Might & Magic	a.A.	CD-Rom	a.A.
Cybernator	a.A.		
		*Us Versionen	
		NEO GEO	
TURBO DUO/EXP		Wrestling	a.A.
Grundgerät Duo + 6 Spiele	799,-	Soccer	a.A.
Grundgerät Turbo Express	399,-	Fatal Fury 2	a.A.
Gradius 2	129,-		
Shock man	119,-	**Wir bauen Ihr Megadrive um.**	
Air Zonk	119,-	**50/60 Hz US/Jap**	
Bonk 3	a.A.	**Zwei Schalter und Sie können auch**	
Bomberman 93	a.A.	**in Zukunft alle Software spielen bzw.**	
Neutopia 3 cd	a.A.	**jedes CD-Rom anschließen.**	

MARIOS MAGIC

Ken North 6

Und noch ein Prügelspiel. Langsam nimmt die Sache überhand. Jetzt versucht auch noch TOEI sein Glück. Die Spielstory selbst kann ich Euch beim besten Willen nicht vermitteln, da sie a) vollkommen in Japanisch ist und b) ich zwar in Japanisch fließend zuhören kann, allerdings kein Wort verstehe.

Das Optionsmenü offenbart uns einen 2-Player-Mode, den Freefight-Mode, einstellbare Continues und drei Schwierigkeitsgrade. Es stehen sieben frei wählbare Figuren zur Verfügung. Habt Ihr Euch entschieden, werden die anderen sechs automatisch zu Gegnern erklärt. Sämtliche Figuren sind überdurchschnittlich groß dargestellt, was natürlich zur Folge hat, daß die Grafiker an den Animationen gespart haben. Es gibt nur wenig Schlagtechniken und die sind auch noch optisch enttäuschend umgesetzt. Als kleines Bonbon hat Toei zwei verschiedene Kampfmagien pro Figur eingebaut. Unter dem Lebensenergiebalken befinden sich noch zwei weitere Anzeigen. Hält man nun die Taste R gedrückt, lädt sich der erste Energiebalken auf. Wenn man sie nun wieder losläßt, greift die Spielfigur mit einer besonderen Magieart an. Bei jedem Aufladen des ersten Magiebalkens lädt sich automatisch ein Teil des zweiten Balkens mit auf. Ist dieser Balken nun ebenfalls voll und man drückt

die Taste L, kommt die Hyperwaffe zum Einsatz. Das ist ja alles ganz nett, lenkt aber doch sehr vom eigentlichen Kampfgeschehen ab. Die meiste Zeit glotzt man nur auf die Anzeigenleiste, ist somit nicht bei der Sache und kassiert dann dementsprechend ordentlich Prügel. Spielerisch taumelt Ken North 6 durchs Mittelfeld. Jeder von uns hat schon schlechtere, aber auch jede Menge bessere Spiele gesehen. Streetfighter ist und bleibt halt das Orginal und in der Qualität unantastbar. Wer trotzdem glaubt, er müsse jedes Spiel haben, der kann sich Ken North 6 ja zulegen, dem Rest der Gemeinde sei zu einem Probespiel vor dem Kauf geraten. *(ray)*

SNES	BEAT´EM UP	
Besonderheiten - japanische Anleitung - Zwei-Spieler-Option	**Hersteller** Toei **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4

68% 69% 64% → 86%

The Irem Skins Game

Da werden ganze Landstriche mit Planierraupen geräumt, bis nix mehr zu sehen ist als Sand, anschließend wieder neu eingesät, geplättet wie Oma's Leinentischdecke, nachts mit Wasser getränkt und sind tagsüber bei Nässe unbespielbar.

Der Clou sind die 18 kleinen Löcher, die teuer bezahlte 'Designer' in den Rasen buddeln lassen, damit die kleinen weißen Bälle bei den anschließenden Treibjagden mit Holz- und Eisenstäben einen Unterschlupf finden können. Würdet Ihr als außerirdische Intelligenz mit solchen Bekloppten Kontakt aufnehmen? - Seht Ihr, wahrscheinlich war deshalb auch noch keiner da! That's Golf. Mittlerweile tröpfeln regelmäßig Golfspiele für's SNES auf den Spielemarkt, allerdings das echte Über-Modul war noch nicht dabei. Der Klassenbeste momentan ist Electronic Arts 'PGA Tour Golf'. The Irem Skins Game nun geht das Thema der Grünanlagenklopperei etwas anders an, denn außer dem gewohnten Turnierablauf (wahlweise ein oder zwei Durchgänge) für bis zu vier Spieler (entsprechend den vier vorgegebenen Charakteren) gibt es weitere Spielmodi. Im Stroke-Play-Modus dürfen zwei Spieler die einzige vorhandene Bahn durchspielen, wobei der mit der niedrigsten Schlagzahl Sieger wird. Unser Fachausschuß 'Golf' sucht immer noch nach Unterschieden zum Tournament-Modus. Beim namensgebenden 'Skins Game' wird ebenfalls die Bahn einmal von zwei Spielern durchspielt, allerdings wird jedes der 18 Löcher auf Siegprämie ausgespielt und am Schluß die Gelder addiert. Die meiste Kohle gewinnt. Match Play heißt der Spielmodus, bei dem an Stelle von Geld Punkte verteilt wird. Bei den beiden letztgenannten Varianten verweisen wir wieder auf unseren Fachausschuß. Das Schlagen der Bälle erfordert zuvor die Auswahl des Clubs (Schläger), der Richtung, der Kraft und des Abschlagwinkels. Die Steuerung selbst ist etwas gewöhnungsbedürftig, ebenso wie die eher schlichte Grafik und der Sound (soweit hier davon die Rede sein kann). Der sogenannte 3D-Screen (Grundbildschirm) ist fast noch der Beste. Nach dem Abschlag wird auf Draufsicht geschwenkt, bis der Ball zum Liegen kommt. Die ganze Zeit über wird rechts oben eine kleine Bahnübersicht eingeblendet, die zwar gut gemeint ist, allerdings so überflüssig ist wie ein Kropf. Nur für Sammler! *(re)*

SNES	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - Mehrspieler-Option - englische Anleitung	**Hersteller** Irem **Preis** ca. DM 130,-	**Muster von** TOP 4

61% 57% 34% → 54%

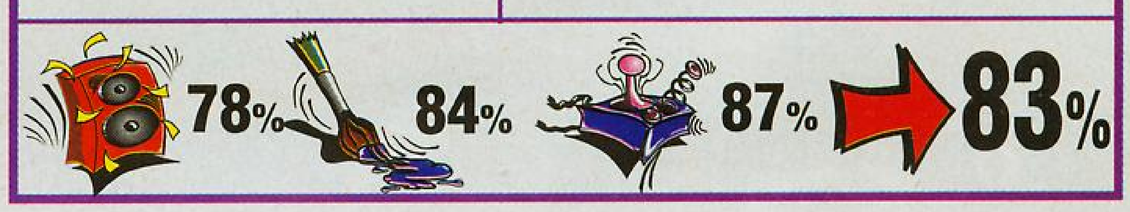
Roadrunner

PLAY TIME Star SNES

Beep! Beep! Thup! Thup! Nein, ich stehe nicht unter Drogen. Alle unter Euch, die vor 1970 geboren sind kennen jene Geräusche. Den anderen sei erklärt: So hört sich der Road Runner an.

Was ein Road Runner ist? Ganz einfach, der schnellste Vogel der Welt. Früher war der Road Runner meine Lieblings-Trickfilmfigur. Kein Dienstagabend 18.30 Uhr ohne mich. Nicht mal die massive Gewaltandrohung meiner Eltern konnte mich davon abhalten mich vor die Glotze zu setzen. Der Road Runner (Singular = es gibt nur einen einzigen) lebt in der Wüste. Er kann nicht fliegen, dafür aber enorm schnell laufen. Road Runner ist ein friedliches Lebewesen, hat aber natürlich Feinde, die sich nichts wohlschmeckenderes vorstellen können, als einen schnellen Vogel. Der natürliche Feind unseres Helden nennt sich Wile E. Coyote und ist wie der Name schon sagt, ein pelztragendes Raubtier. Von der vergeblichen Jagd Wiles nach dem Road Runner handelte die Trickfilmserie und auch das Spiel. In fünf Welten mit insgesamt 20 Levels sollt Ihr nun den Road Runner durch die Wüste steuern und vor Wile E. Coyote beschützen. Der Road Runner kann zur Gegenwehr wahnsinnig schnell beschleunigen und die Gegner von der Straße fegen, indem er in den Feind hinein abbremst. Zusätzlich kann er vogeltypisch mit dem Schnabel hacken. Wile E. Coyote ist dabei ständig hinter ihm her und Wile ist sehr erfinderisch. Mal sitzt er in riesigen Baumaschinen, mal in Fesselballons oder er reitet auf einer Rakete. Wie im Orginal, werden die verrücktesten Ideen verarbeitet. Der Road Runner muß in jedem Level eine Zielfahne durchlaufen, die es erstmal zu finden gilt, da das Spiel nicht nur in jede Richtung scrollt, sondern auch auf verschiedenen Ebenen in der Höhe stattfindet. Als Hilfe liegen für ihn Extras wie Vogelfutter (Speedhilfe), Herzen (Lebensenergie), Uhren (Zeitstopp) und Shield (Unverwundbarkeit) herum. Bonuspunkte lassen sich besonders gut scheffeln indem man möglichst viel Flaggen durchläuft, die dann am Ende dem Punktekonto gutgeschrieben werden. Road Runner ist ein Jump & Run der absoluten Oberklasse. Die Grafik und die unendlich vielen Animationen heben es weit über den Standard hinaus. Allein wie Wile E. Coyote am Ende eines jeden Levels von seiner eigenen Waffe erschlagen wird, ist absolut sehenswert. Selten gab es ein Spiel das den Orginalcharakter einer Trickfilmfigur so gut rübergebracht hat. Einfach alles aus der Fernsehserie wurde eingebaut, auf nichts wurde verzichtet, an keiner Stelle gespart. Und nebenbei, Road Runner ist das schnellste Jump & Run Spiel auf dem Super Nintendo. So ein fantastisches Scrolling habt Ihr noch nicht gesehen. Den Mega Drive-Besitzern, die bisher immer auf ihr konkurrenzloses Sonic verwiesen haben, sei gesagt, seht Euch mal Road Runner an, das ist fast genauso schnell. Ich kann dieses Spiel bedenkenlos empfehlen, es ist jede Mark wert. *(ray)*

SNES	JUMP´N RUN	
Besonderheiten - englische Anleitung	**Hersteller** Sunsoft **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4



MARIOS MAGIC

Race Drivin'

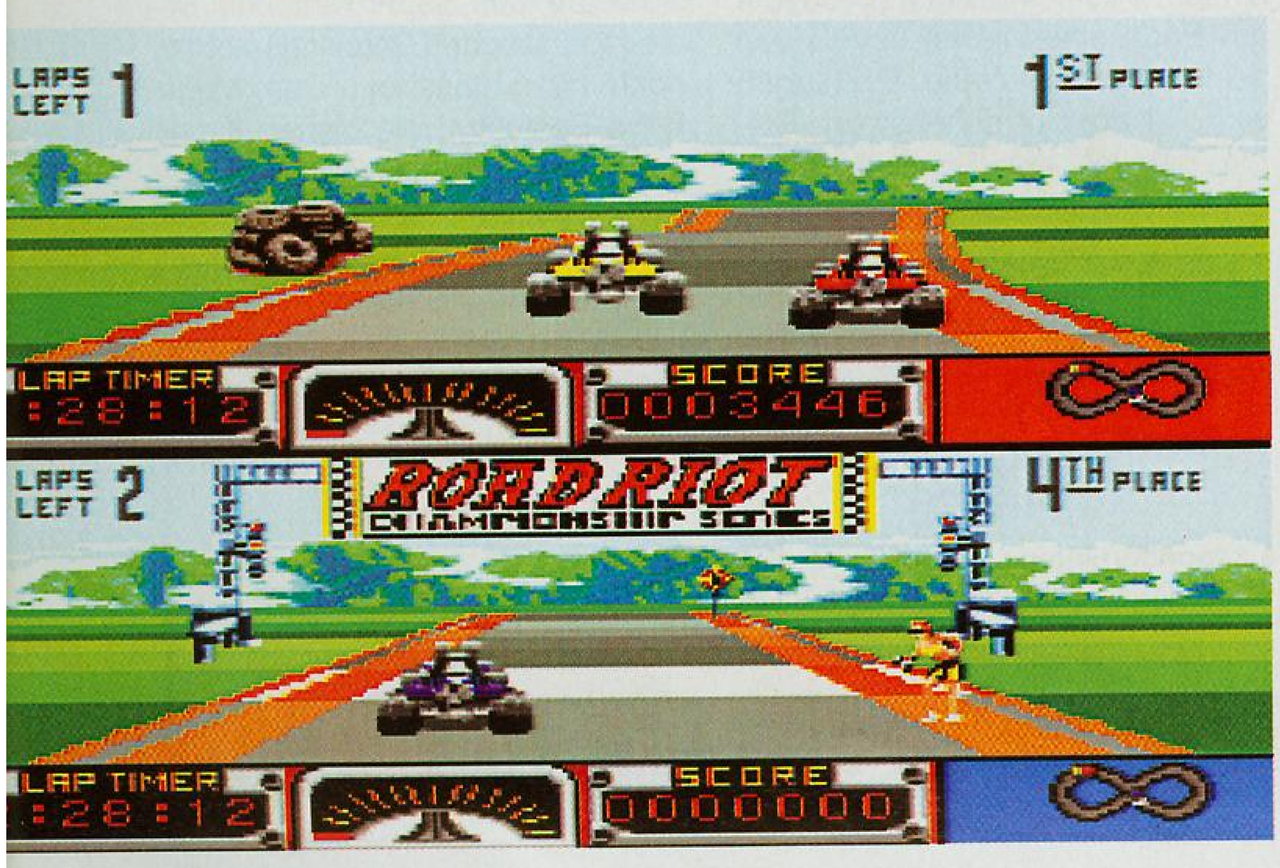
Normalerweise zeigen Testspiele keine nachteiligen Auswirkungen beim Testpersonal, aber auch hier gibt es die eine oder andere Ausnahme. Aber mir kann so etwas nicht passieren und schon dreimal nicht bei einem angegrauten Fahrsimulator, der vier Phantasieautos für drei Fahrstrecken anbietet - dachte ich zumindest.

Von den Rennkursen ist die zweite, Stunt Track, 1:1 aus dem Vorläufer Hard drivin' übernommen. Die Strecken sowie alle Fahrzeuge und Ausschmückungsteile sind in grober Polygontechnik 'zusammengenagelt' und zeigen keine Spur von Überarbeitung. Im Spiel geht es unverändert darum, beim Kreisen auf der Piste jeweils bestimmte Zeitlimits zu unterbieten, damit man im Rennen bleibt und Punkte für die Highscore-Liste sammelt. Und dann taucht zur Krönung des Ganzen ein zweiter Fahrer auf, gegen den eine Runde im Duell auf Sieg ausgetragen wird. Dieser 'Phantom Photon' ist ein Typ, der wie eine gesengte Sau durch die Baukastenwelt rast und ziemlich schwer zu schlagen ist. Aber eigentlich ist dieses Rennen der komplette Witz, denn das Ruckeln - ist - starker - Tobak - und - wenn - dann - gar - noch - ein - Bauwerk - o - d - er - g - ar - ein - a - a - a - nde - res - Au - to - - - er - sch - eee - ii - n - t, - ist - es - u - n - er - tr - ä - gli - ch. Wer sich das länger als eine halbe Stunde anschaut, läuft Gefahr, sich so zu bewegen wie das Spiel läuft - Breakdance pur. Dadurch wird auch die Steuerung der Wagen so entsetzlich schwammig, denn durch den langsamen Programmablauf übersteuert man grundsätzlich und die Mühlen wackeln übelst über die Fahrbahn. Schade, denn Sprungschanzen, Loopings, das Schleudern ins Grüne und die Replay-Funktion beim Crash mit Kameraschwenk würden eigentlich mehr hergeben. So bleibt's halt einheitlich: Mieses Fahrgefühl, mieser Sound, miese Grafik und miese Programmierarbeit. Da haben es die Leute von TOY HQ wohl etwas eilig beim Geldverdienen, denn hier hat sich außer der Marketing-Abteilung keiner irgendwie Mühe gegeben. FAZIT: Urrrghh! *(re)*

SNES	SIMULATION	
Besonderheiten - Englische Anleitung - Ruckeln vom Feinsten	**Hersteller** TOY HQ **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** Top 4
74%	31%	7% → 33%

Road Riot

Viele Firmen versuchen mit den unwahrscheinlichsten Sachen Geld zu verdienen. Nichts bleibt einem erspart. Und auch THQ Software zeigt kein Erbarmen und präsentiert mit Road Riot eine Begegnung der miesen Art. Es geht um Sandbuggy-Rennen.

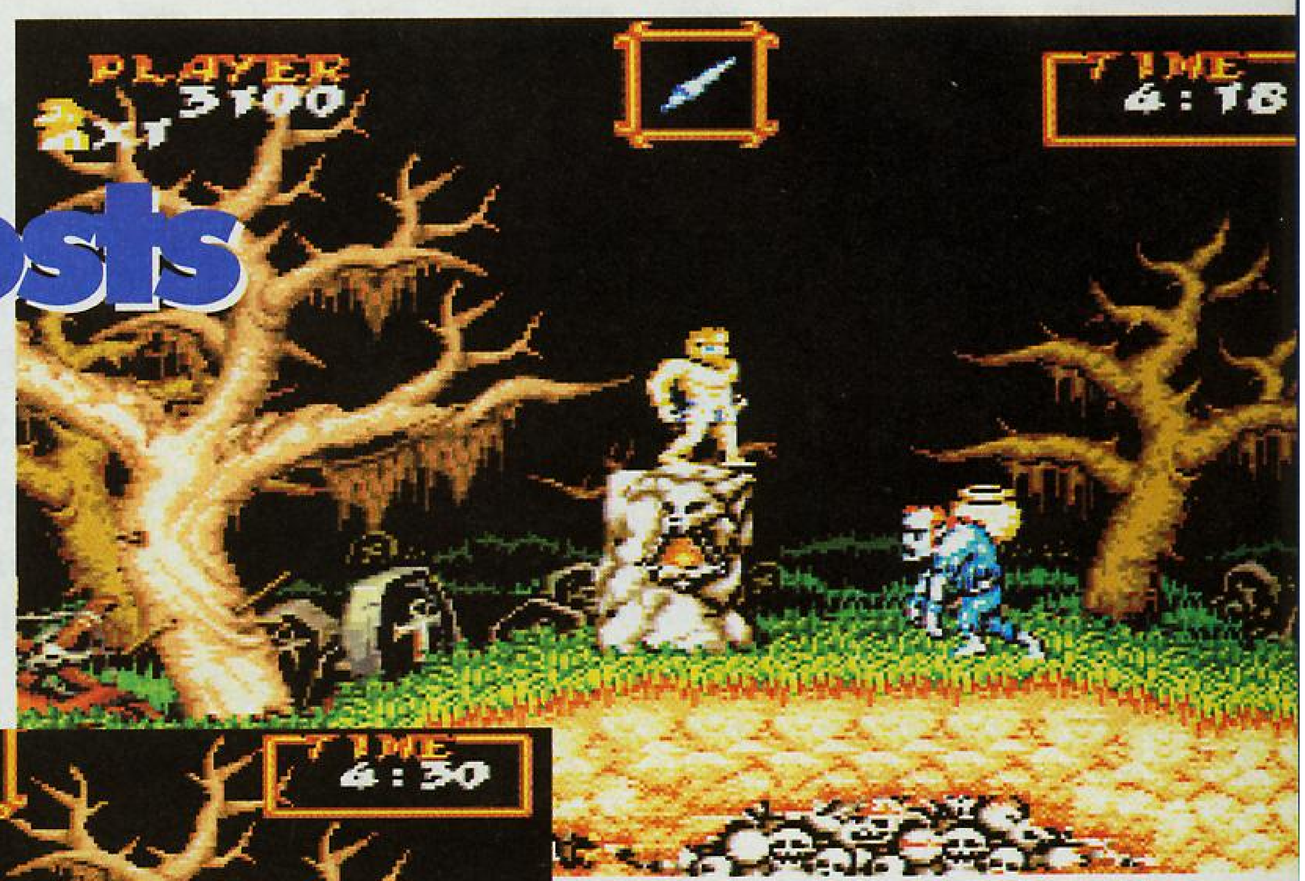


Sandbuggies sind diese kleinen Flitzer mit denen irgendwelche verrückten Amerikaner Rennen quer durch die Wüste veranstalten. In Road Riot dürfen nun ein bis zwei Spieler die Steuerung so eines Dünenhüpfers übernehmen. Zuerst einmal kann der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden (es gibt deren drei), dann wird die zu befahrende Strecke angewählt und los geht's. Egal, ob Ihr alleine oder gegen einen Freund fahrt, der Bildschirm ist auf jeden Fall gesplittet (Super Mario läßt grüßen). Jeweils vier Buggies drängeln sich am Start und dann heißt es sich drei Runden lang mieseste Ruckelgrafik reinziehen. Oh nein, Ihr könnt nicht schalten, wozu auch, geschicktes Fahren ist in Road Riot nicht gefragt. Aber Ihr dürft auf Gegner ballern, was aber auch nichts bringt. Euer Fahrzeug ist absolut unzerstörbar (wundervolle Idee für den morgendlichen Straßenverkehr und so realistisch). Defekte treten auch nicht auf und bis auf eine überflüssige Geschwindigkeitsanzeige gibt es auch keine Amaturen. Der endgültige Horror ist aber die total verhunzte Steuerung. Ständig wackelt man von rechts nach links und ist damit beschäftigt die Karre wieder zurück auf die Straße zu bringen. Aber wie gesagt, geschicktes Fahren ist keinesfalls von Nöten, da die Computergegner noch schlechter fahren als man selbst. So genug jetzt, kommen wir zum Schlußurteil: Wenn Ihr auf der Suche nach einem miesen Rennspiel seid, dann sofort zugreifen. Dem Rest der Spielgemeinde sei vom Kauf abgeraten. *(rw)*

SNES	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - Englische Anleitung - Zwei-Spieler-Option	**Hersteller** TOY HQ **Preis** ca. DM 130,-	**Muster von** TOP 4
26%	41%	17% → 25%

Super Ghouls'n Ghosts

Vor einigen Jahren setzte "Ghost'n Goblins" auf dem nun leider etwas angestaubten C64 neue Maßstäbe. Diesen Geniestreich versucht Nintendo auf seiner Paradekonsole zu wiederholen und belebt den noch frischen Markt mit "Super Ghouls'n Ghosts".



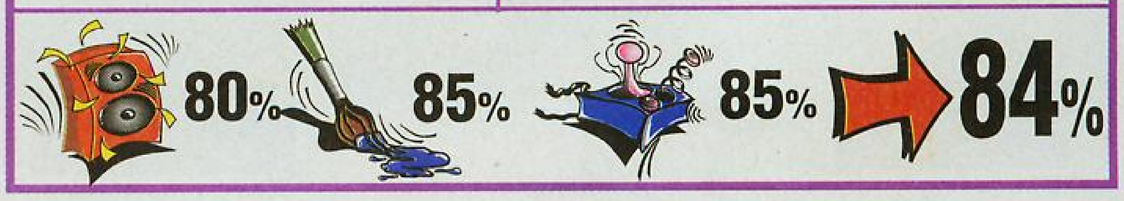
Held dieses mittelalterlichen Spektakels ist König Arthur höchstpersönlich. Er ist immer noch in aller Munde, weil er einst die holde Guinevere aus den Klauen eines abscheulichen Dämonen befreien konnte. Viele Jahre nach dieser glorreichen Rettungsaktion, muß er seine unerschrockene Kämpfernatur jedoch ein zweites Mal unter Beweis stellen, denn dem schrecklichen Sardius ist es tatsächlich gelungen, die unvorsichtige Prinzessin in seine Gewalt zu bringen. Mit Lanze, Edelrüstung und dem Gedanken im Hinterkopf, daß die Geschicke des gesamten Königreichs in seiner Hand liegen, macht sich Arthur auf, um das Böse endlich in seine Schranken zu weisen.

Das Spielprinzip läßt kaum Unterschiede zu "Ghosts'n Goblins" erkennen, obwohl einige Neuerungen mit von der Partie sind. Unser Held streift von links nach rechts durch die finsteren Landschaften und bringt dabei möglichst viele Untote um die Ecke. Diese ekelerregenden Zombies erweisen sich als äußerst hartnäckige Kontrahenten, treten sie doch urplötzlich aus unscheinbaren Särgen hervor, um einen hinterhältigen und blitzschnellen Überraschungsangriff zu starten. Übertroffen werden diese Mieslinge nur von feuerspeienden Pflanzen und lauernden Wölfen, die den Wegesrand zieren und in unregelmäßigen Abständen angreifen. Dadurch ist jeder Gegner sehr schwer auszurechnen und man muß ständig auf alle Gemeinheiten gefaßt sein. Wird man von einem Schergen der Finsternis niedergestreckt, so geht zunächst nur die Rüstung flöten und es kann in der wenig Schutz bietenden Unterwäsche weitergekämpft werden. Beim nächsten Treffer darf man sich allerdings endgültig von einem Leben verabschieden und man wird zum Anfang eines Levels zurückgesetzt. Hier liegt auch das eigentliche Manko von "Ghouls'n Ghosts", denn einen ganzen Level erneut durchzuspielen, obwohl man schon relativ vorangekommen ist, läßt die Motivation auf den Tiefpunkt sinken. Profis und Freaks werden diese Tatsache jedoch als wenig störend empfinden. Es wird ja schließlich auch einiges geboten. 14 verschiedene Waffen, deren Liste von Lanze bis Shuriken reicht, und fünf verschiedene Rüstungen lassen das Herz eines Shoot'n'Run-Spielers höher schlagen. Damit aber nicht genug. Die zahlreichen Szenarien und diverse Ober-Untote erhöhen den Spielreiz und die tolle grafische Darstellung lockt immer wieder vor den Bildschirm.

Die fabelhaften Zoomeffekte im Intro sind dabei nur der Anfang. Vor Spielbeginn wird dem Recken noch einmal das zu absolvierende Gebiet detailiert und mit perfektem Scrolling vor Augen geführt, damit man sich des riesigen Umfangs auch voll bewußt ist. Im eigentlichen Spiel setzt sich die phantastische Gestaltung nahtlos fort, denn die Animation ist ebenso perfekt gelungen wie das butterweiche Scrolling. Sowohl die zahlreichen Hintergründe als auch die unterschiedlichen Monster und Bösewichte sind sauber gezeichnet worden, wobei vor allem auf eine farbenfrohe Darstellung geachtet wurde. Einziger Kritikpunkt sind die etwas ruckartigen Erdbeben im ersten Level, die fälschlicherweise auf ein schlechtes Scrolling schließen lassen und ein wenig den Spielfluß hemmen. Soundtechnisch mischt "Super Ghouls'n Ghosts" ebenfalls ganz oben mit. Die glasklaren Klassikstücke passen haargenau zum mittelalterlichen Flair des Spiels und verbreiten eine wunderbar düstere Atmosphäre.

Fazit: Nintendo hat mit "Super Ghouls'n Ghosts" genau den richtigen Riecher gehabt. Der Kampf gegen das Böse in einer längst vergangenen Welt kann sich auf dem Super NES zum absoluten Spiel und Kassenschlager entwickeln. Für Fans der etwas älteren Vorlage ein Muß. *(om)*

SNES	ARCADE-ACTION	
Besonderheiten - keine	**Hersteller** Nintendo **Preis** ca. DM 100,-	**Muster von** Hersteller

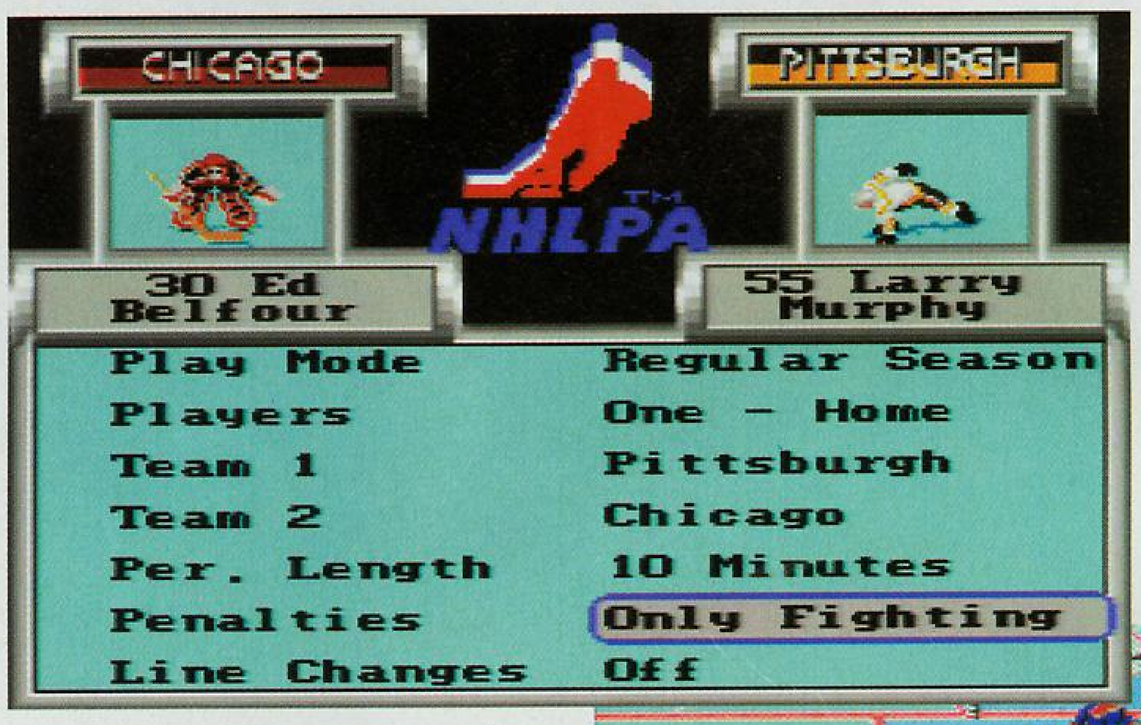


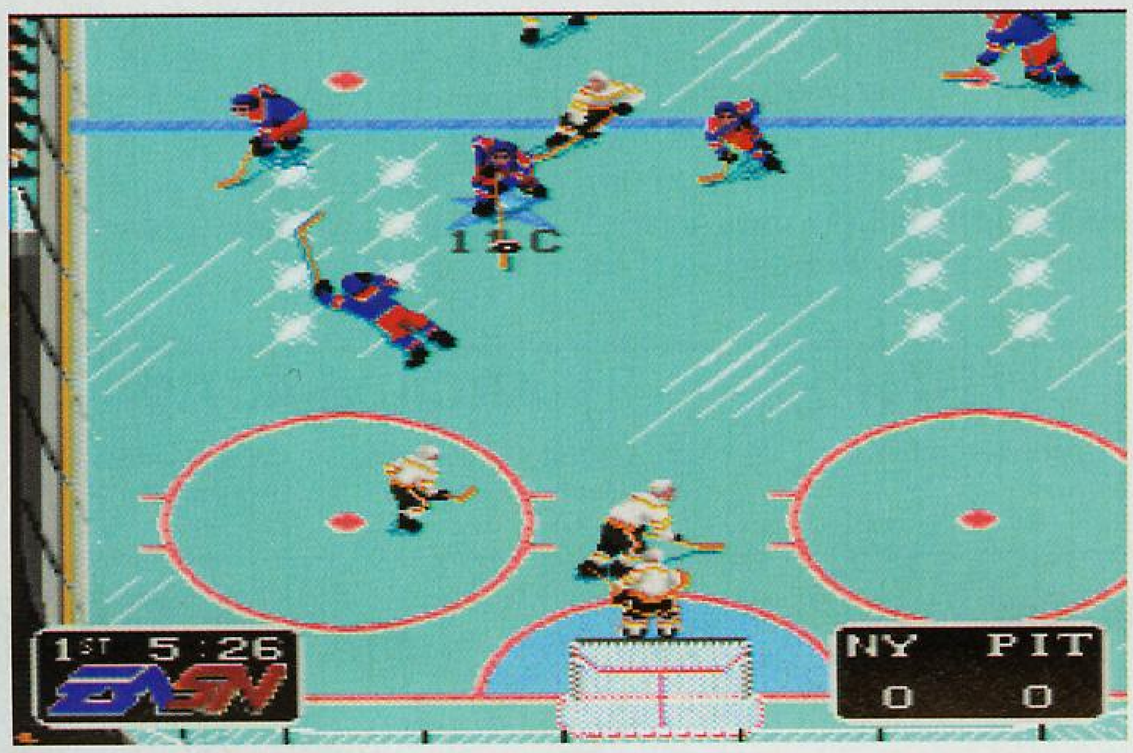
NHLPA-Hockey 93

EA Hockey und die Fortsetzung NHLPA 93 waren absolute Meilensteine in Sachen Sportspiel auf dem Mega Drive. NHLPA-Hockey 93 für das Super Nintendo ist auch ein Meilenstein, aber leider in die falsche Richtung. Selten habe ich eine so schlechte Umsetzung gesehen.

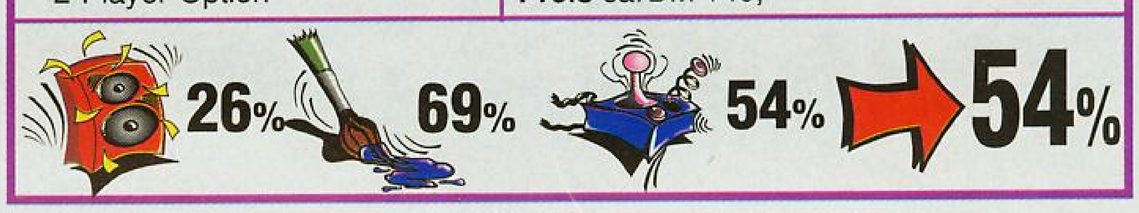
Ich selbst hatte das Vergnügen die Mega Drive-Verfassung zu testen und glaubt mir, es war ein Vergnügen. Auf Grund dessen wurde ich dann auch von meinem Chefredakteur auserkoren die Super Nintendo-Version unter die Lupe zu nehmen. Und das war alles andere als ein Vergnügen. Den Spielablauf spare ich mir, da inzwischen eigentlich jeder weiß um was es geht. Kommen wir also zum direkten Vergleich. Zuerst einmal fällt die verschlechterte Grafik ins Auge. Alle Farben sind ziemlich düster und grau. Eigentlich seltsam bei einem Gerät das mehr Farben darstellen kann als das Mega Drive. Aber nicht nur farblich ist es den Bach runtergegangen, nein, auch die alte Super Nintendo-Krankheit, das Ruckeln, erlebt hier wieder eine Wiederauferstehung. Vor lauter Geruckel weiß man oft nicht wo sich der Puck befindet. Ach ja der Puck, der hat inzwischen ein absolut unnatürliches Flugverhalten (ähnelt einer Untertasse im Anflug auf den Küchentisch) und ist beim Schuß auf das gegnerische Tor viel zu schnell. Es dauert ein bis zwei Sekunden bis der Spieler realisieren kann, ob er ein Tor erzielt hat oder ob der Goalie die Hartgummischeibe gehalten hat. Unterbricht man das Spiel und geht ins Menü, muß man leider feststellen, das sich die einzelnen Menüpunkte stark verringert haben. Es fehlen: Time Out, Game- und Player-Statistiken, der Crowd Meter und die Möglichkeit eigene Linien zusammenzustellen und abzuspeichern. Ebenso vermißt habe ich den Ergebnisdienst, der einen über den Spielstand anderer Parteien informiert. Ach, ganz nebenbei, die Torfolge- und Strafzeitenanzeige ist auch rausgeflogen. Das Spiel selbst ist eindeutig leichter geworden. Mein Tip, aus jeder Entfernung und Richtung einfach draufhalten. Das Schlimmste am ganzen Spiel aber ist der Sound. Fliegt der Puck gegen die Bande, dann hört sich das an, wie in einem Kriegsgebiet. Ganz ehrlich, wenn man die Augen schließt, könnte man wirklich meinen, irgendeine Panzersimulation zu spielen. Das Geräusch der Kufen klingt als ob ein Waschbär an der Tür kratzt. Aber das Beste ist immer noch die Tatsache, daß bei einsetzender Orgelmusik die Hintergrundgeräusche abgeschaltet werden. Wahnsinn. Das merkt man daran, daß auf einmal das permanente Rauschen (soll das Publikum sein) fehlt. Aber nicht genug, man hat noch einen draufgesetzt, indem man dem Game wieder ein Passwortsystem verpasst und nicht wie beim Mega Drive, ein Battery-Back up eingebaut hat. Tröstet Euch, es sind ja nur 16 Buchstaben, die man nach jedem Spiel notieren muß. Also ganz ehrlich, nach drei Spielen hatte ich die Schnauze voll. NHLPA 93 ist auf dem Super Nintendo sein Geld nicht wert.

(rw)





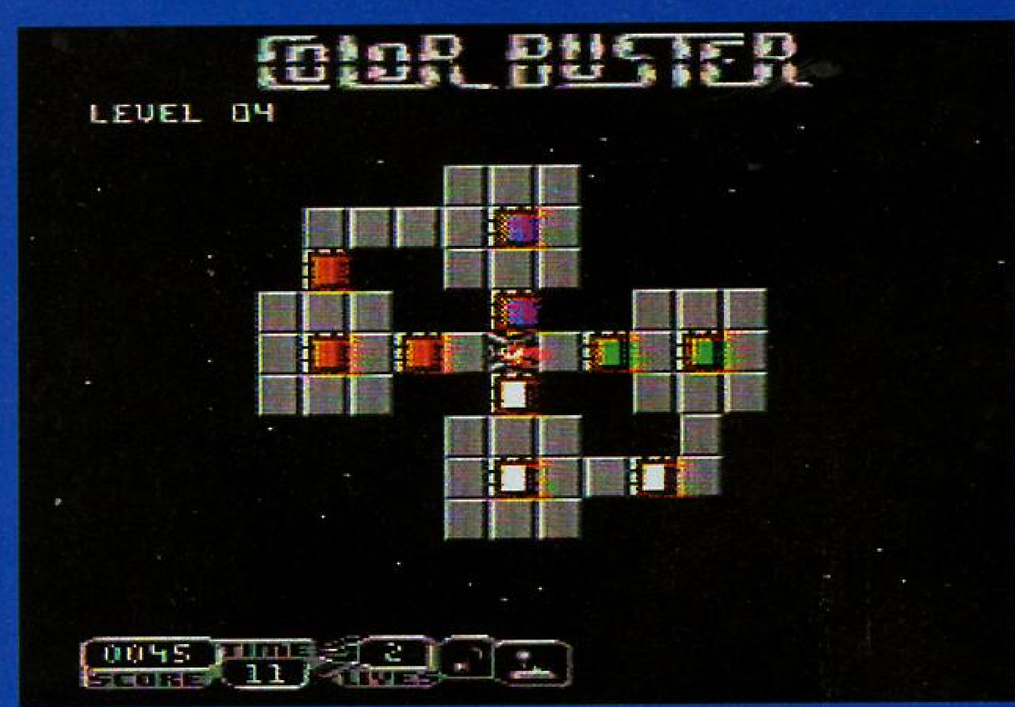
SNES	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - englische Anleitung - 2-Player-Option	**Hersteller** Electronic Arts **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4



Spielen bis der Joystick raucht !

GAME ON !!!

Mit vier Spielen aus den verschiedensten Genres wartet die Februar-Ausgabe von GAME ON auf. Action mit etwas Strategie wird bei HEKTIK 2 abverlangt, ganz im Gegenteil zu STONE EDGE, das mehr auf berechnete Überlegung baut, um Spielstufen zu bewältigen. Satte Action per Helikopter gibt es in FINAL ENCOUNTER und der Klassiker DARK SIDE rundet das Programm ab. **Ausgabe 02/93 seit 22.01.93 erhältlich.**



Sei kein Frosch - mit FROGGER ´93 wird ein Klassiker wieder aufgetaut. Mit vielen Schwierigkeitsstufen, toller Grafik und sattem Sound gibt´s Spielespaß ohne Grenzen. Die März-Ausgabe hat mit BOUNCE, einem Reaktionsspiel mit einer Farbkugel und COLORBUSTER, einem Denkspiel noch mehr Highlights auf Lager. **Ausgabe 03/93 seit 26.02.93 erhältlich.**

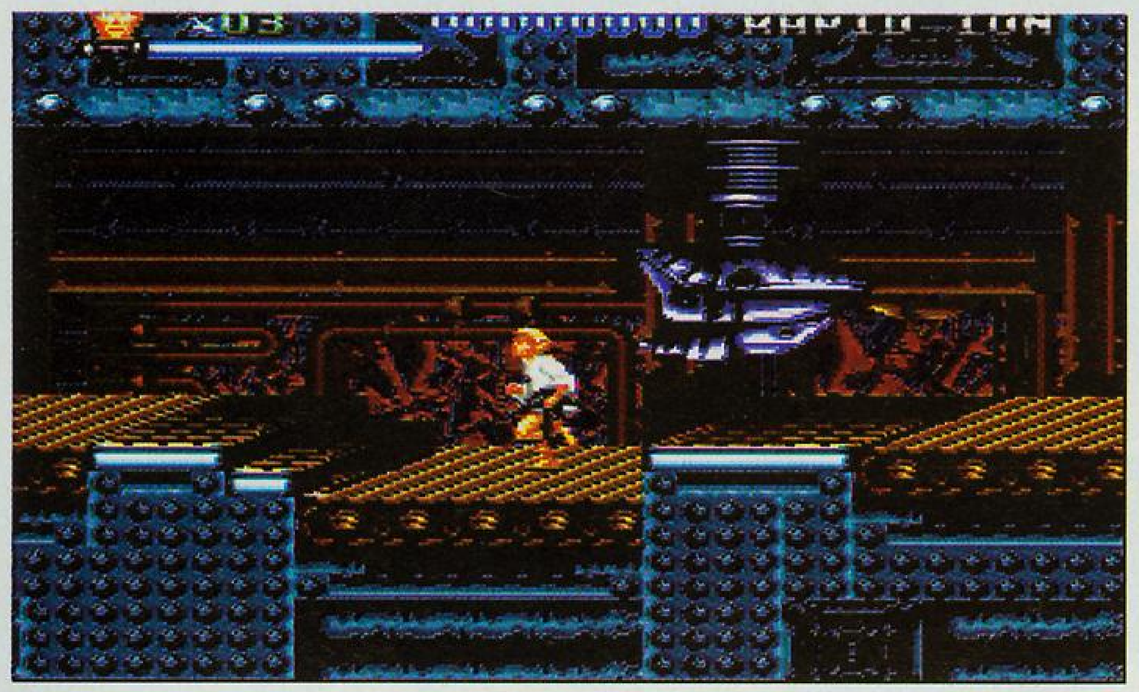
Zahlreiche Lösungen und Tips zu aktuellen Spielen gibt es im Magazinteil, ebenso wie ausführliche Tests der neusten Software.

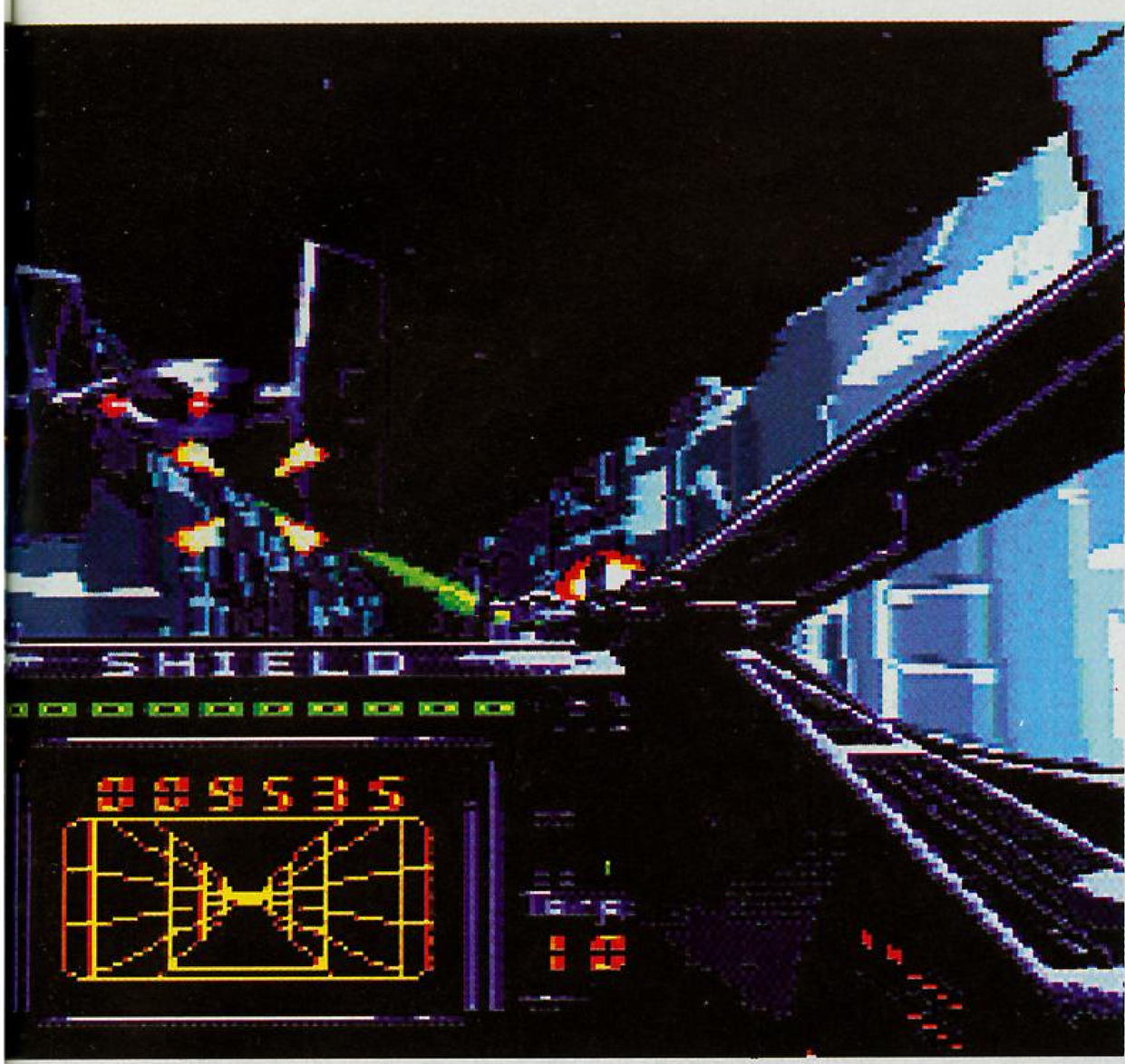
Ausgabe 03/93 ab 26.Februar NEU
im Zeitschriftenhandel
für nur DM **7,90**

Selten wurde um ein Spiel so viel Wirbel gemacht. Schon im Vorfeld der Veröffentlichung jagte ein Gerücht das andere. Da war von neuen Grafiktechniken die Rede, von unglaublichen akkustischen Effekten und allerlei mehr. Die komplette Spielerwelt fieberte dem Erscheinungstermin entgegen, der dann auch prompt verschoben wurde.

Super Star Wars

Aber nun ist es da und einen Rekord hat das Spiel jetzt schon gebrochen: Es ist das am schnellsten ausverkaufte Spiel Amerikas, denn innerhalb von nur sechs Stunden war kein einziges mehr zu haben. Super Star Wars entführt uns in die Filmwelt Hollywoods. Die gleichnamige Kinoserie sprengte damals alle Einspielrekorde und ich vermute fast, daß es in der westlichen Welt niemand unter 30 Jahren gibt, der nicht zumindest einen Teil gesehen hat. Trotzdem hier noch einmal kurz der Handlungsrahmen. Ein böser und mächtiger Imperator versucht mit Hilfe der dunklen Macht sich das komplette Universum zu unterwerfen. Nur noch wenige Rebellen leisten unter Führung Prinzessin Leias Widerstand, aber auch deren Mission scheint vergeblich zu sein, als der Gegner die mächtigste Waffe der Menschheit, den sogenannten Todesstern, zum Einsatz bringt. Prinzessin Leia wird bei einer diplomatischen Mission von den Schergen des Imperators gefangen genommen und kann lediglich ihre beiden Droiden mit einer Botschaft von Bord schleusen. Die beiden Droiden landen auf der Heimatwelt Luke Skywalkers und gelangen nach einigen Abenteuern in seinen Besitz und übermitteln ihm den Hilferuf der Prinzessin. Luke verläßt darauf seine Pflegeeltern und macht sich auf den Weg in die nächstgrößere Stadt, die über einen Raumhafen verfügt. Dort trifft er den Schmuggler Han Solo und seinen außerirdischen Gefährten, die sich der Suche nach der Entführten ebenfalls anschließen, allerdings erst nachdem ihnen massiv mit Geld gedroht wird. Der Film und das Spiel handeln nun von den Abenteuern Lukes und seiner Gefährten bis zur Befreiung der Prinzessin und der Zerstörung des Todessterns. Der erste Level präsentiert sich in einer Seitenansicht, Luke befindet sich noch auf dem heimatlichen Wüstenplaneten und wird von allerlei dort angesiedelten Lebewesen angegriffen. In bester Probotector- oder Shinobi-Manier heißt es sich durchkämpfen. Als Bewaffnung steht ihm nur ein aufrüstbarer Handlaser zur Verfügung, der aber seine Aufgabe durchaus erfüllt. Der erste Endgegner ist ein riesiger Sandwurm und schnell erledigt. In Level zwei ändert sich das Spielgeschehen komplett. Luke hat seinen Gleiter bestiegen und der Spieler steuert nun dieses Gefährt im F-Zero-Stil über eine 3D-mäßig aufgebaute Landschaft. Diesmal muß Luke zwölf Jawas (Wüstenräuber) abballern, die ihm in ihren Flugmaschinen ans Leder wollen. Erschwerend kommt diesmal hinzu, daß nicht nur auf die Lebensenergie-Anzeige in Form eines Schwertes, sondern auch auf den Treibstoff geachtet werden muß. Ist auch dieses Abenteuer glücklich überstanden, muß sich Luke einen Weg in den auftauchenden Sandcrawler (Riesenfahrzeug der Jawas) erkämpfen. Diesmal wieder zu Fuß und mit der bekannten Handfeuerwaffe. Danach geht es in den Sandcrawler, wo mehrere Ebenen durchlaufen werden müssen, die alle eins gemeinsam haben, nämlich unheimlich viele automatische Geschütze und jede Menge Jawas. In weiteren der insgesamt 14 Levels muß Luke durch das Land der Sandleute zum Raumhafen Mos Eisley, wo er in einer Kneipe Han Solo und Chewbacca trifft. Jetzt steht einer Rettung der Prinzessin nichts mehr im Wege und in einem furiosen 3D-Level wird sogar der Toderstern zerstört. Allen Filmfans wird jetzt schon klar sein, dieses Spiel muß man haben. Der Spielablauf ist unheimlich packend, hält sich eng an die Filmvorlage und ist technisch hervorragend in Szene gesetzt. Durch das Abwechseln der Spielanforderungen, mal Fliegen in Mode-7-Technik, mal actiongeladenes Jump & Run,





erhält das Game eine ganz besondere Note. Hinzu kommen noch tolle Grafik, viele Extras und Sound- und Musikeffekte die dem Filmorginal entnommen wurden. Für Atmosphäre wurde in Super Star Wars mehr als gesorgt. Einziger Wermutstropfen ist der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad, der einem oft das Wasser in die Augen treibt und Frustration aufkommen läßt. Trotzdem, dieses Spiel muß man haben, Filmfan hin oder her. Jeder der Actionspiele mag, wird von Super Star Wars begeistert sein. *(rw)*

SNES	ARCADE ACTION	
Besonderheiten - Englische Anleitung	**Hersteller** Lucas Arts **Preis** ca. DM 170,-	**Muster von** Top 4

88% 84% 84% 85%

MARIOS MAGIC

Flying Hero

Eieiei... zumindest war dies die Lösung für das Programmierteam auf der Suche nach einem Ballerspiel mit maximalem Verniedlichungsfaktor, geeignet für einen Kundenkreis kleiner zwölf und größer 87 Jahre.

Nach bekanntem Strickmuster für Spiele, die an Mario oder Parodius erinnern sollen, wurde ein Verticalscroller konzipiert, in dem ein Ei sich auf den Weg macht, das Paradies der Eier gegen böse Zauberer und deren Gefolgschaft zu verteidigen. Ausgerüstet mit Fliegerbrille, Lederkappe, Engelsflügeln und diversen Waffen (Schneeballschuß, Wölkchenschuß, Blitze á la Tatjusin, Eulen als selbstsuchende Geschosse und einer Art Smartbombe) geht es gegen Gegner, die eher in ein Jump'n Run mit Zuckergußgrafik passen denn in einen Ballerknaller. Diese oft plump wirkenden Flugobjekte stehen in Kontrast zu dem meist recht gut detaillierten Untergrund. Über ein Waldgebiet mit einer bösen Fee als Obermotz (Level 1) und Gebirge (Stehaufmännchen als Endgegner, Level 2) geht es dann zum Meer, dessen Abendsonne wenig Sinn für Baller-Eier mit Flugschein zeigt (Level 3). Spätestens ab der Unterwassersequenz mit dem Kugelfischwächter (Level 4) werden die Gegner allmählich klarer gezeichnet und besser animiert, so daß sich der Kampf im Hauptquartier der Bösen schon eher sehen lassen kann (Spielzeugschloß mit Roboter als Boß, Level 5). Die Waffen sind auf drei Stufen ausbaubar, wobei jeweils die gerade in Aktion befindliche beim Überflug des dritten kleinen Törtchens (bzw. einer großen Torte) aufgestuft wird. Verliert man eines der drei Leben (sprichwörtlich verlorene Eier), wird die aktive Waffe um eine Stufe zurückgenommen. Die drei ebenfalls vorhandenen Continues gelten jeweils ab Levelanfang. Damit man den Sinn des Spieles nicht vergißt, liegen überall in der Landschaft schlafende Eier aller Handelsklassen herum. Im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade brauchen die sich auch nicht zu sorgen, daß Ihr das Spiel nicht schafft, denn unfaire Stellen gibt es so gut wie nicht. Der Sound ist, wie häufig in jüngerer Zeit, wohl mehr eine ungeliebte Pflichtübung, denn da wäre mehr drin gewesen.

FAZIT: Nicht unbedingt ein Spiel, auf das alle gewartet haben, aber wer noch nicht genügend Ballerspiele für's SNES angehäuft hat, die nicht allzusehr ruckeln oder wer halt einfach Eier mag, der kann zugreifen. *(re)*

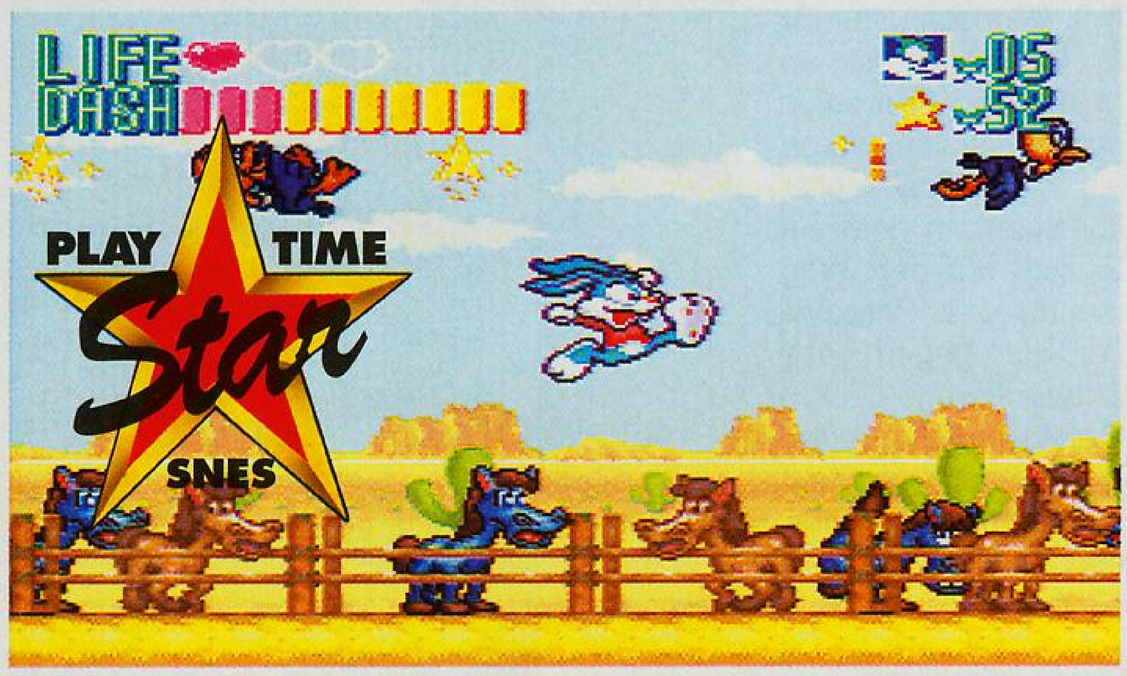
SNES	SHOOT ´EM UP	
Besonderheiten - Japanische Anleitung - Continues	**Hersteller** SOFEL **Preis** ca. DM 150,-	**Muster von** TOP 4

61% 72% 58% 63%

MARIOS MAGIC

Tiny Toons

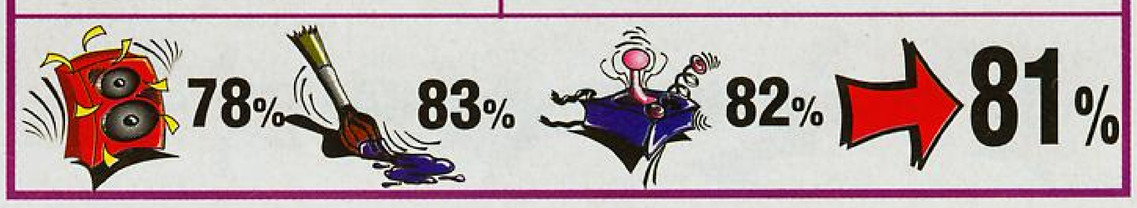
Und wieder einmal hat Konami zugeschlagen und sich der Versoftung berühmter Comicfiguren angenommen. Nachdem Capcom bei Mickey Mouse die Nase im Lizenzrennen vorn hatte, kontert nun Konami mit den Tiny Toons.

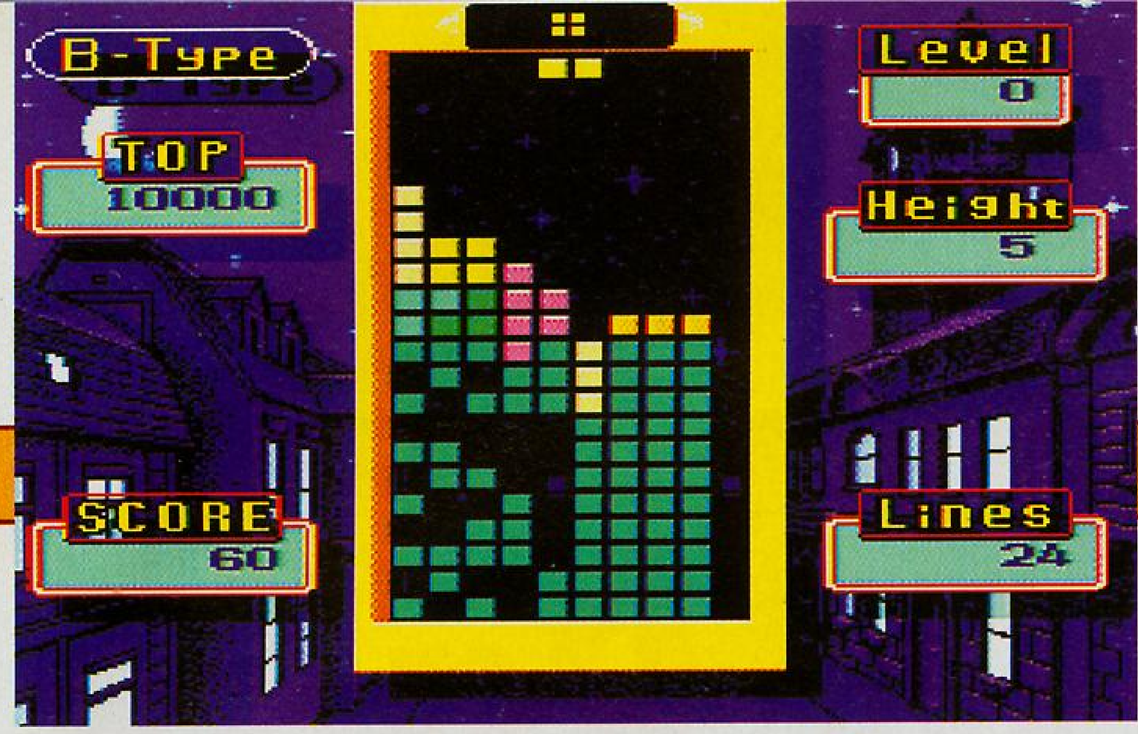


Trickfiguren haben es in sich und sehen oft ziemlich außergewöhnlilch aus. Wen haben wir nicht schon alles gesteuert: Klempner, blaue Igel, jede Menge Mäuse, Vögel, Lemminge und was sonst noch alles. Aber Hasen hatten wir, glaube ich, noch nicht. Nun, das wird ab sofort anders, denn der Hauptdarsteller in Konami's neuestem Werk ist ein kleiner, hellblauer Hase. Aber es ist zumindest kein gewöhnlicher Hase, denn er kann außer Laufen und Springen, auch noch Saltos zur Gegnerabwehr schlagen und aus dem Stand beschleunigen. Ein sogenanntes Dashmeter zeigt bei der letztgenannten Fähigkeit an, über wieviel Beschleunigungskraft unsere Spielfigur noch verfügt. Tiny Toons ist ein Jump & Run-Game das offensichtlich auf Altbewährtes setzt. Es gibt die bekannte Lebensenergieanzeige in Form von Herzen und die netten Gegner hinterlassen Sterne, die, falls man das Glück hat 100 Stück davon einzusammeln, ein Extraleben bringen. Im ersten Level befindet sich unser langohriger Freund noch in einem Haus. Verschiedene Hindernisse müssen überwunden und in der Hausbibliothek sogar Schalter bedient werden, welche Bücherregale auf Rädern in Bewegung setzen. Der erste Endgegner ist eine Bulldogge, die mit einer Taschenlampe den Keller bewacht. In der Küche kommt eine der Zwischensequenzen, welche dieses Game so richtig interessant macht. Denn Konami wäre nicht Konami, wenn man sich nicht wenigstens im Spielverlauf etwas Neues ausgedacht hätte. Unsere erste Aufgabe ist dann auch recht ungewöhnlich. Es gilt Dizzy Devil, einen tazmanischen Teufel zu füttern. In der Küche befinden sich nun auf mehreren Ebenen Fließbänder, auf denen Essen transportiert wird. Durch von unten nach oben Anspringen eines dieser Bänder wird Essen in die Luft und in den Rachen Dizzy's geschleudert. Komisch? Auf jeden Fall! Kurz darauf darf man zur Belohnung ein Glücksrad bewegen, daß eventuell ein Extraleben bringt. Im zweiten Level wird es dann schon abgedrehter. Wir befinden uns im Wilden Westen und verfolgen den Bankräuber Montana Max. Dieser Level führt uns von der Straße in den Saloon und von da auf einen fahrenden Zug. Und hier tritt dann das erste Manko voll zu Tage: Der viel zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad, der uns auch in Zukunft schwer zu schaffen machen wird. In den weiteren Levels besuchen wir noch eine Roboterfabrik und ein Geisterschloß. Hinzu kommen jede Menge Zwischenlevel und Zwischenspiele von denen ich hier nur eines beschreiben will. Football ist angesagt. Ihr seht das Spielfeld in der Seitenansicht und steuert nun den Hasen durch simples Rennen, Ducken und Springen durch die gegnerische Defense. In jeweils drei Versuchen gilt es zehn Yards zu schaffen und ein ein. Down zu erreichen. Ihr könnt wie im richtigen Football zwischen einem Lauf- und einem Pass-Spiel wählen. Schafft Ihr sogar einen Touchdown, dann gibt es Sterne in Massen, die Euch einem weiteren Extraleben sehr nahe bringen. Tiny Toons beinhaltet viele lustige Ideen, die Grafik ist gut gezeichnet, die Animationen fließend. Selbst an ein Passwort wurde gedacht. Und trotzdem, von Konami hätte ich mehr erwartet. Zwar ist Tiny Toons mit Sicherheit ein Hit, aber die funkensprühenden Neuerungen und technischen Effekte früherer Konami-Hits sucht man vergebens. Was bleibt ist solide Wertarbeit, was ja auch nicht gerade das Schlechteste ist.

(re)

SNES	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - Japanische Anleitung - Password-Funktion	**Hersteller** Konami **Preis** ca. DM 150,-	**Muster von** Eigenimport



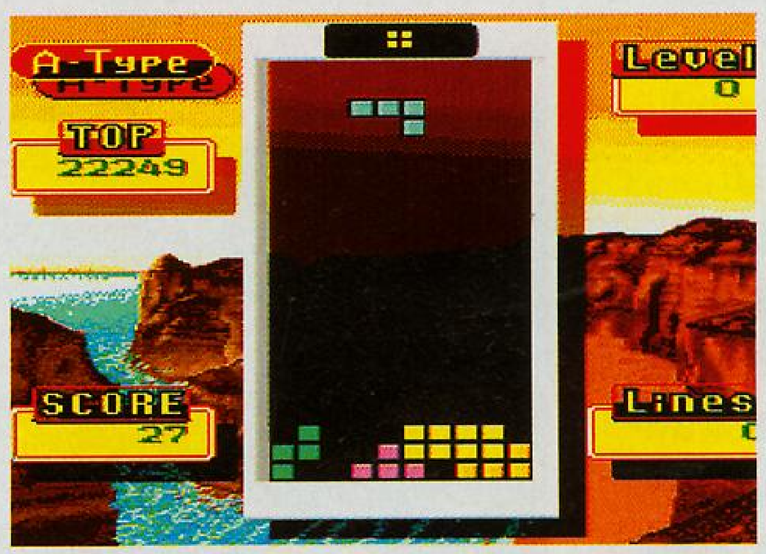


Super Tetris 2

Tetris ist wahrscheinlich das elektronische Spiel, das jeden packt. Selbst Mütter, der Zockerei sehr abgeneigt und äußerst mißtrauisch gegenüber Videospielen, vernachlässigen den Haushalt, um simple Blöcke in noch simplere Reihen einzufügen. Nun gibt es dieses Mammutspiel auch für den großen Bruder des Game Boys.

Aber nicht nur das altbekannte Tertis befindet sich auf dem Modul, nein, man war spendierfreudig und hat sich eine neue Variante einfallen lassen, die sich Bombliss nennt. Deswegen verzichte ich auf eine Spielablaufbeschreibung von Tetris (kennt eh jeder) und verrate nur, daß es 3 Varianten und einen 2-Player-Mode gibt. Kommen wir lieber gleich zu Bombliss. Auch hier fallen Blöcke in unterschiedlicher Form und Größe von oben nach unten, doch diesmal haben diese Blöcke noch eine Besonderheit: Sie beinhalten häufig zusätzlich noch ein oder mehrere rote Felder, die als Sprengzünder dienen. Wird nun eine Reihe komplettiert, sprengen diese roten Felder horizontal alle blauen Felder, die sich zwischen mindestens zwei Roten befinden. Hört sich kompliziert an, ist es aber nicht. Der Bildschirm ist dabei aber keineswegs leer, vielmehr müssen vorgegebene Steinaufbauten abgetragen werden. Ein Counter zählt dabei von 100 abwärts. Jeder Stein den man benötigt um den Bildschirm komplett zu leeren, wird unbarmherzig vom Score abgezogen. Die übriggebliebenen Punkte sind unser persönlicher Rekord, der dann eventuell sogar abgespeichert wird. Im Puzzlemode von Bombliss gilt es dann 140 Bildschirmaufgaben zu lösen, wobei man aber nicht wie im Normalmode über eine unbegrenzte Anzahl von Steinen verfügt. Oft sind es nur fünf Steine die man benutzen darf, um einen Bildschirm leerzusprengen. Die Grafik beider Spielvarianten, Tetris und Bombliss, ist bis auf die Hintergrundgrafik doch recht schlicht und zweckmäßig. Der Sound dudelt nett zu den herabfallenden Klötzen und nach spätestens einer Stunde fragt man sich, ob 150.- DM nicht doch ein bißchen viel für ein Spiel war, das man für den gleichen Preis inklusive Game Boy im Kaufhaus nebenan bekommen hätte. Sicher, Bombliss ist mal was anderes, aber so umwerfend ist es nun auch nicht. Somit bleibt dieses Modul eigentlich nur für absolute Tetrisfreaks interessant, der Rest der Spielerwelt wird schnell wieder zu Anderem greifen.

(rw)



SNES	DENKSPIEL	
Besonderheiten - automatische Speicherfunktion - Zwei-Player-Mode	**Hersteller** BPS **Preis** ca. DM 150,-	**Muster von** TOP 4
70%	56%	73% → 69%

POWER ATHLETE

Prügeln, Prügeln und nochmals Prügeln. Im Augenblick scheint in Japan ein Wettbewerb unter dem Thema "Wer programmiert am schnellsten ein Prügelspiel" zu laufen. Anders kann ich mir die Flut der Beat'em up-Spiele nicht erklären. Aber was sein muß, muß sein und wir überleben dieses Teil auch noch.

Zur Spielgeschichte: In Amerika lebt ein junger Mann, der seit seiner Kindheit davon träumt, der größte Kämpfer aller Zeiten zu werden. Eines Tages begegnet ihm ein alter Mann und verrät ihm das Geheimnis, daß es für jede Kampfsportart einen Großmeister auf der Welt gibt. Der junge Mann beschließt daraufhin sein Glück zu versuchen und geht bei einigen dieser Großmeister in die Lehre. Er arbeitet und lernt hart und kurze Zeit darauf geht sein Ruf als hervorragender Kämpfer um die Welt. Das ruft natürlich die Konkurrenz auf den Plan, die sich an ihm messen möchte. Tolle Geschichte und so innovativ. Ironie gehört zum Leben eines Testers, wie Fliegen zum Marmeladenbrot.

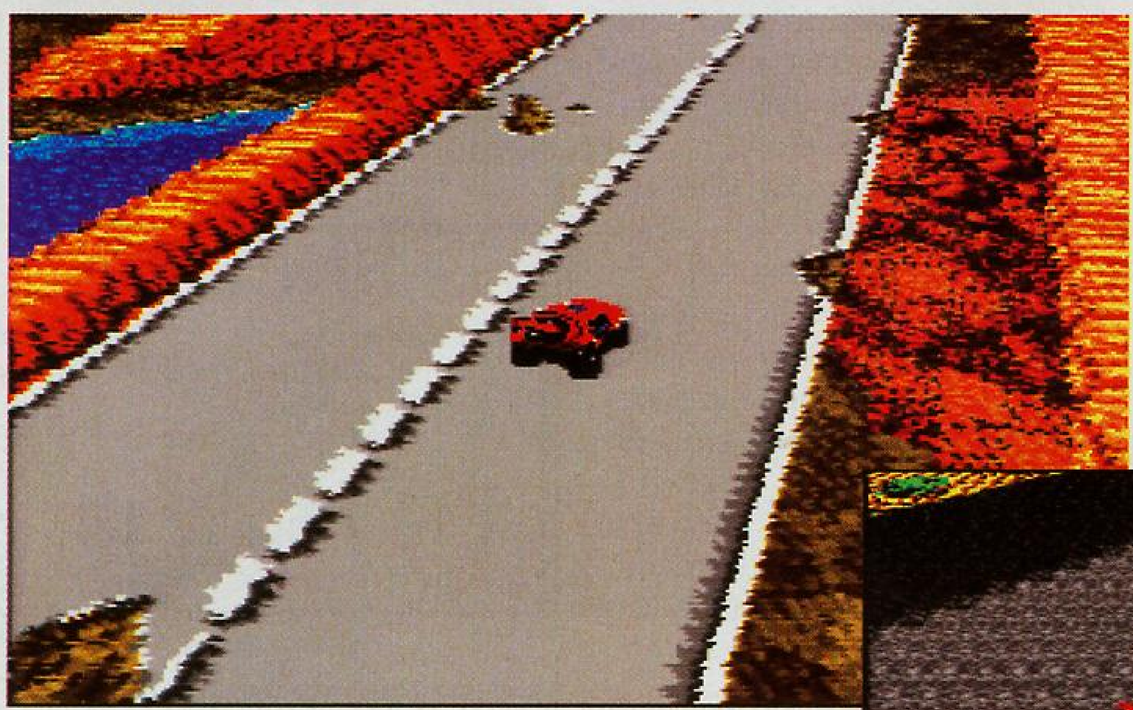
Ein bis zwei Spieler dürfen ran. Es gibt acht Schwierigkeitsgrade, fünf Credits und ein Passwordsystem. Aus sieben verschiedenen Kämpfern dürft Ihr Euren Gegner wählen und dann geht es auch schon los. Jede Figur hat Werte für die Attribute Geschwindigkeit, Sprungkraft, Angriffs- und Verteidigungsstärke und Lebensenergie. POWER ATHLETE ist ein Streetfighter-Clone wie er im Buche steht. Praktisch alles wurde aus dem Capcom-Orginal übernommen. Der eigene Kämpfer sieht aus wie Ryu und verfügt über praktisch die gleichen Angriffstechniken. Der erste Gegner nennt sich Baraki und die Namensähnlichkeit weist schon darauf hin, Baranka ist gemeint. Weiter geht es mit Nick, den wir auch getrost Guille nennen können. Und so zieht sich die Abkupferei wie ein roter Faden durch das Spiel, was aber immerhin den Vorteil hat, daß Streetfighter-Profis die Anleitung nicht lesen müssen. Die Grafik ist gut gezeichnet, besonders die unterschiedlichen Hintergründe fand ich sehr gelungen, die Animationen und Schlagtechniken sind absolut ausreichend. Somit bleibt festzuhalten, wer Streetfighter noch nicht hat oder noch ein zweites Prügelspiel sucht, kann ruhig zugreifen. Es wurde zwar kein Hit geschaffen, aber gute Arbeit geleistet.

(rw)

SNES	BEAT `EM UP	
Besonderheiten - Japanische Anleitung - Zwei Spieler-Option	**Hersteller** Kaneko **Preis** ca. DM 150,-	**Muster von** Top 4
70%	73%	70% → 71%

The King Of Rally

Recht zwiespältig gibt sich das derzeit aktuellste Autorennprodukt mit 3D-Scrolling. Der Nachfolger von F-Zero und Exhaust Heat hätte dabei durchaus das Zeug zum Hit. Das Spiel handelt von der Eurasienralley Paris-Moskau-Beijing, die ein historisches Vorbild aus dem Jahr 1907 hat.



Die technische Unterstützung bei der elektronischen Neuauflage des automobilistischen Abenteuers liefert die Mitsubishi Motor Co. höchstpersönlich. Zur Wahl steht entsprechend nur ein einziges Fahrzeug, der Todoroki Bang King GTR, so eine Art Kreuzung zwischen einem Marshmallow und einem Porsche Carrera. Je nach Fahrerskill und Pistenbeschaffenheit kann beim Ausrüsten zwischen drei Motoren, drei Lenkübersetzungen, vier Reifentypen (mit Spezifizierung für Straße, Eis, Wüste und Hartpiste) und Drei-Gang-Handschaltung bzw. Automatik gewählt werden. Das Fahrerteam besteht aus vier Piloten (-innen) und nach Eurer Wahl für einen von Ihnen geht es los. Als Spielmodi stehen außer dem Rennen selbst noch ein Prerun-Modus, der allerdings nur auf der ersten von insgesamt zehn Etappen gefahren werden kann. Das Rennen startet an der Streckenkontrolle des Etappenstartes und zeigt das gewohnte Landschaftsbild von F-Zero, allerdings von schräg oben. Mit dem gut gelungenen Fahrzeugsprite und der sauberen Detaillierung kann man sich sofort anfreunden und auch die Fahreigenschaften der Kiste sind gut getroffen, vor allem das Übersteuern bei schnellen Kurvenfahrten. Da der Betrachtungsstandpunkt immer der gleiche bleibt, bewegt man den Offroad-Schlitten abwechselnd in alle Himmelsrichtungen, je nach Streckenverlauf. Und hier fangen auch die Probleme an. Scrollt der Bildschirm vertikal, ist die Geschwindigkeit gut umgesetzt, scrollt er dagegen horizontal, bleibt die Mühle schier stehen, obwohl der Tacho exakt das gleiche Tempo anzeigt. Genauso fatal ist die idiotische Schaltung, die auf alle vier Feuerknöpfe verteilt ist (3x vorwärts, 1x Bremse/Rückwärts). Im ersten Gang tut sich schier nichts und erst der dritte bringt Speed, aber daß das Gas für jeden Gang auf dem entsprechenden Button liegt, ist schlichtweg Schwachsinn, denn beim Herunterschalten wirft der Fahrer scheinbar einen Schleppanker aus und aus 230 km/h werden in 0,1 sek. 55 km/h (1.Gang). Der Rennverlauf ist recht realistisch, denn es müssen die einzelnen Kontrollpunkte in ihrer Reihenfolge angefahren werden, damit im Ziel die mitlaufende Zeit angehalten wird. Ab dem dritten Level wird's langsam unübersichtlich, denn der Streckenverlauf (zum Teil mit Hinweispfeilen angezeigt) ist recht offen und eine Übersichtskarte gibt es nicht, aber zum Suchen reicht der Sprit nicht lange. Ist der alle, erscheint 'Game over'. Am Ende jeder Etappe wird die Tageswertung und die Plazierung in der Gesamtwertung angegeben. Crashed Ihr zu oft an Hindernisse, fällt die Karre mit irgendeinem Defekt aus und die Reparaturzeit wird zur Rennzeit addiert. Trotz zweier Continues ist das Spiel nicht einfach zu knacken. Dies liegt wohl zum Teil an der fehlenden 3D-Darstellung einiger Hindernisse, die erst durch 'Abtasten' mit der Stoßstange als solche identifiziert werden können. Der Sound paßt irgendwie zur verunglückten Gangschaltung und kann somit auch nicht das Spiel aus der (technischen) Mittelmäßigkeit herausreißen. Schade, mit etwas mehr Konsequenz und Überlegen hätte auch dieses sehr einsame Rennen (andere Fahrzeuge bekommt man sehr selten zu Gesicht) als 'das andere Rennspiel' einschlagen können.

(re)

SNES	SIMULATION	
Besonderheiten - japanische Anleitung - MODE 7-Programmierung	**Hersteller** MELDAC **Preis** ca. DM 160,-	**Muster von** TOP 4

52%

74%

65%

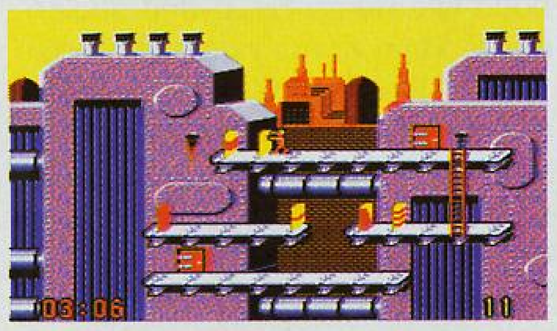
63%

Push-Over

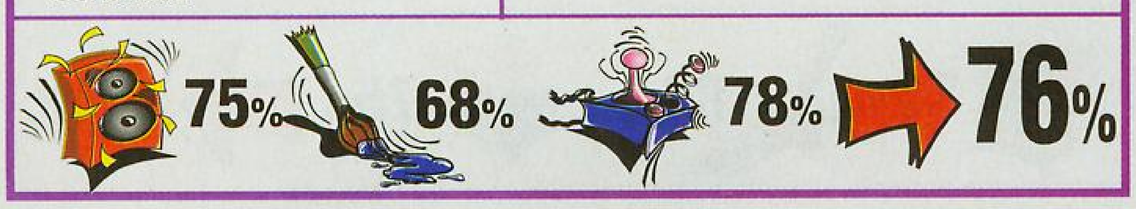
Denkspiele gibt es nicht gerade in Massen für das Super Nintendo. Um so erfreulicher, daß kurz nach der Homecomputer-Veröffentlichung Push-Over nun auch für das Super Nintendo erschienen ist. Aber um was geht es eigentlich?

G.I.Ant ist eine Ameise, ein sogenannter Soldat. Seine derzeitige Mission besteht nun darin, einen Weg zu Captain Rat's Schatzkammer zu finden. Einfach denkt Ihr? Mitnichten! Denn bis dahin ist es ein weiter Weg und dieser Weg wird zusätzlich von Dominosteinen versperrt. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, mit Hilfe der Ameise sämtliche Blöcke aus dem Weg zu räumen. In jedem Level stehen auf verschiedenen Ebenen gelbe Dominosteine. Stößt man einen Stein an, fällt er um und bringt eventuell andere Steine zu Fall. Klingt immer noch recht einfach. Leider, leider dürft Ihr aber in jedem Level nur einen einzigen Stein umwerfen, der dann eine Kettenreaktion auslösen soll, die den gesamten Bildschrim leerfegt. Zwar kann die Ameise beliebig viele Steine umsetzen, um das Ziel zu errreichen, aber gemeinerweise gibt es Dominosteine mit besonderen Eigenschaften. Zum Beispiel der 'Tumbler', der nicht einfach nur umfällt, sondern durch die Gegend rollt. Oder der 'Exploder', der Löcher in den Plattformboden sprengt. Und so weiter und so fort. Insgesamt gibt es zehn verschiedene Dominoblöcke, die alle ihre Vor- und Nachteile haben. Als wäre das noch nicht schlimm genug, nein, die Programmierer haben dem Game auch noch ein unbarmherziges Zeitlimit verpaßt. Aber zum Ausgleich gibt es viele Continues und ein prima Passwort-System. Kommen wir zu den technischen Details, die Grafik ist nett gezeichnet aber schlicht. Der Sound paßt gut und nervt nicht und was am wichtigsten ist: Das Spiel macht jede Menge Spaß. Immer wieder wird man dazu verleitet, es noch einmal zu versuchen. Man sagt, nur noch dieser eine Level und dann gehe ich wirklich ins Bett, aber dann 'Boing' ist es 3.00 Uhr Früh. Naja, so soll es auch sein, denn nur bei den wirklich guten Spielen vergißt man die Zeit. Ich kann Push-Over empfehlen.

(rw)



SNES	DENKSPIEL	
Besonderheiten - Passwort-Funktion - Continues	**Hersteller** Ocean **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** TOP 4



Cacoma Knights

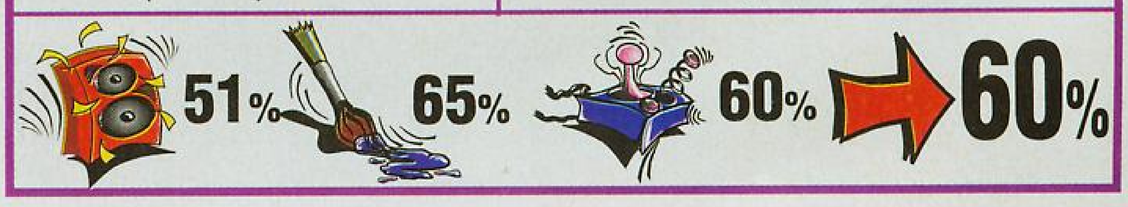
Und wieder hat es ein PC Engine-Spiel als genialer und leicht angestaubter Oldie geschafft, für die großen 16-Bit-Konsolen umgesetzt zu werden.

Quix hieß dieses Linienziehspiel 1990 auf der NEC-8-Bit-Konsole. Im Frühjahr 1991 erschienen als 'Volfiev' (jap. Version) und Ende des Jahres als 'Ultimate Quix' (U.S.-Version) für das Mega Drive. Hierbei handelt es sich noch um recht orginalgetreue Konvertierungen. Mit einem Raumschiffsprite müssen rechteckige Stücke eines bildschirmgroßen, von Gegnern wimmelnden Levels herausgeschnitten werden, bis innerhalb einer festgelegten Zeit eine vorgegebene Prozentzahl des darunterliegenden Bildes freigelegt wird. Für die SNES-Umsetzung wurden Geschichte und Grafik neu gestaltet, wenn auch das Spielprinzip unverändert beibehalten wurde. Heuer ist es des Königs Töchterlein, die es zu befreien gilt und nicht mehr ein hinter Tarnschirmen verborgener Planet. Ein Magier hat ein ganzes Land mit seinem Bann belegt und drei Helden melden sich beim gekrönten Landschaftswart, um den Fluch aufzuheben und die Erbin wieder in Umlauf zu bringen. Diese drei Figuren stehen im Optionsmenü zur Wahl: Der zeitlupenlangsame Roboter, der bummelnde Jüngling und die pfeilschnelle Lady. Wahlweise alleine oder jetzt auch zu zweit gegen die Computergegner oder im Duellmodus gegeneinander wird in drei Schwierigkeitsgraden angetreten. Die Linien können nur rechtwinklig gezogen werden und normalerweise ist dieses Spiel stark suchtfördernd, aber leider hat man ein bißchen zu dick aufgetragen. Denn die Zuckerbäckergrafik und die pummeligen Sprites ergeben stellenweise zu wenig Kontrast in der Bewegung. In Kombination mit dem recht brutalen Abbremsen bei mehr als zehn Sprites auf dem Schirm wird man schwerlich ein Fan dieser Umsetzung werden. Die Grafik ist ingesamt mittelmäßig und der Sound mit zunehmender Zeit nervig. Trotzdem ist die gute Spielidee nicht totzukriegen.

FAZIT: Warum um alles in der Welt muß ein gutes Spiel nur um des Veränderns Willen bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt werden. Jetzt reichts halt gerade noch so für's Mittelfeld.

(re)

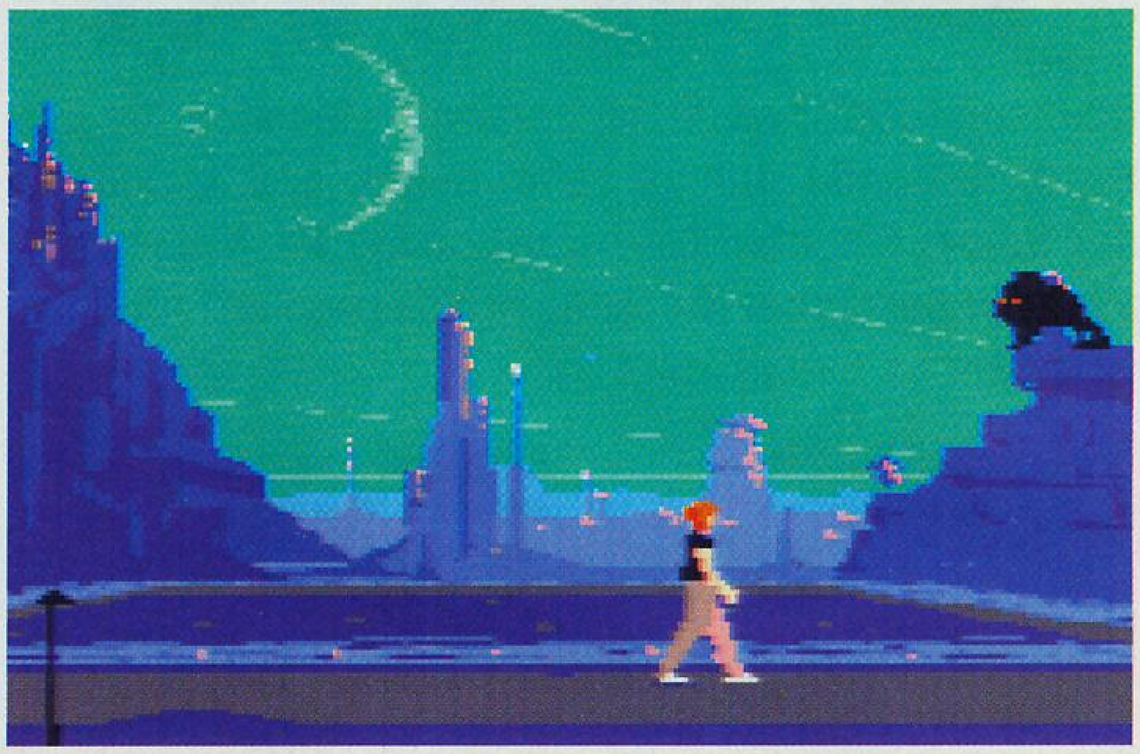
SNES	DENKSPIEL	
Besonderheiten - japanische Anleitung - Zwei-Spieler-Option	**Hersteller** Datam Polystar **Preis** ca. DM 160,-	**Muster von** TOP 4



Out of this World

Leuchtende Augen gab es in der Redaktion beim Eintreffen dieses Moduls von Interplay, handelt es sich bei 'Out of this world' doch um eine Konvertierung des Computerspielhits 'Another World' der Firma Delphines. Man konnte gespannt sein, wie wohl die Polygon-Technik der ausgefüllten 3D-Verktorgrafik von der SNES-Hardware 'verdaut' würde, denn diese Art von Berechnungen ist nicht unbedingt die Stärke der 65C16-CPU.

Die Story ist unverändert das Science-Fiction-Abenteuer des Jungforschers Lester Knight Chaykin, der es nicht lassen kann, alleine und mitten in der Nacht ein kritisches Experiment an einem Teilchenbeschleuniger zu fahren. Ein aufkommendes Gewitter berührt ihn zunächst nicht, aber ein gigantischer Blitz verstärkt die Magnetfelder der Anlage derart, daß Lester entmaterialisiert und einen Dimensionssprung in ein Parallel-Universum macht. Auf der dort befindlichen Gegenerde ist die gesamte Fauna und Flora lebensbedrohend und auch die intelligenten Bewohner des Planeten nehmen ihn bei der erstbesten Gelegenheit gefangen. Lester ist nun ausschließlich auf Eure Pfiffigkeit und Reaktionsschnelligkeit angewiesen. Zusammen mit einem Eingeborenen gelingt ihm die Flucht aus dem Gefangenenkäfig und die dabei erbeutete



Laserpistole leistet ihm auf dem Weg in die Freiheit wertvolle Dienste. Wie es weiter geht und was an welcher Stelle zu tun ist müßt Ihr mit Lester herausfinden. Er kann auf Knopfdruck gehen, laufen, schießen, springen und sich bücken. Muß hierbei z. B. etwas aufgehoben werden, wird diese Sequenz animiert eingespielt. Überhaupt wird hier sehr gut das Gefühl vermittelt, aktiver Bestandteil eines Spielfilmes zu sein - Interaktion par excellence. Lester und die anderen Sprites bewegen sich erstaunlich gut, wenn auch alles etwas abgebremst aussieht. Angesichts der vielen Animationsphasen ist dies ein geringes Manko. Dumm wird es allerdings wenn die Zahl der (bewegten) Sprites steigt, denn dann bewegt sich Lester nur noch wie durch Sirup und stellenweise kann er nur noch durch den 'laufen'-Befehl bewegt werden. Dieser ist gottlob priorisiert, d. h. Lesters Bewegung wird zuerst berechnet und dann erst der Rest des Bildes. Daß von Bild zu Bild umgeblättert wird ist normal, denn zu einem fließenden Scrolling wäre eine weitaus größere Rechnerleistung notwendig. Etwa alle vier bis fünf Bildschirme gibt es ein vierstelliges Passwort, an dessen Punkt auch jedesmal bei den unendlich vorhandenen Continues angesetzt wird. Bei den ersten Schritten in der neuen Umgebung hilft die Anleitung noch etwas nach, so daß Ihr alle es zumindest bis in den Knast schafft (hehehe...). Die Grafik arbeitet überwiegend mit Blautönen, die eine unwirkliche und alptraumhafte Atmosphäre bewirken. Bei den Sounds gibt es hauptsächlich düstere Stimmung zu vermelden, ergänzt von FX-Effekten. Also, wer nervenstark ist und Rückschläge wegsteckt wie andere eine Gehaltserhöhung, ist gefordert, Lester auf seinem Weg zurück zur realen Existenzebene zu unterstützen.

FAZIT: Eine durchweg gute Arbeit, wenn auch die Rechnerbremse einen Hitstern verhindert, denn einige Stellen sind dadurch verflucht zäh. *(re)*

SNES	ADVENTURE	
Besonderheiten - Englische Anleitung - Continues	**Hersteller** Interplay **Preis** ca. DM 150,-	**Muster von** TOP 4

71%

86%

75%

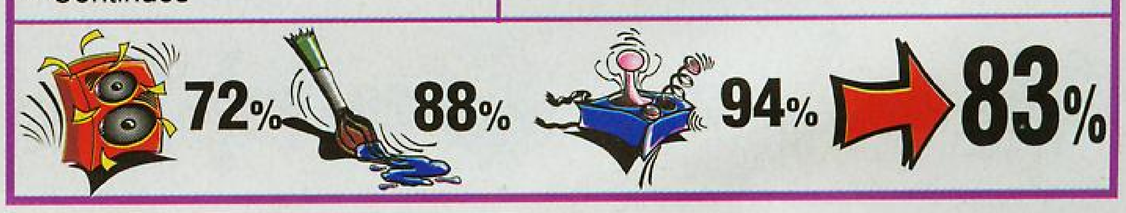
78%

Wing Commander

Wing Commander wurde 1991 als eines der ersten PC-Spiele bekannt, das einen 386er Prozessor zum fotten Spielen schlichtweg voraussetzte - Festplatte nicht zu vergessen. Trotzdem sprach alle Welt mit glänzenden Augen vom besten Flugsimulator schlechthin.

Und vor einem Jahr wurden die ersten, zarten Ankündigungen über Umsetzungen für Konsolen laut: Als CD für's Mega-CD und als Modul für das SNES. Nun ist es endlich wahr geworden und bereits vor Weihnachten boten rührige Importhändler das Teil der Fangemeinde an und ermöglichten Euch dadurch den Start als Wing Commander der terranischen Elite-Einheit, um gegen die Kilrathi zu Felde zu ziehen. Im Jahre 2629 begegnen sich die beiden intelligenten (?) Rassen der katzenähnlichen Kilrathi und der Menschen zum ersten Mal - und wie nicht anders zu erwarten, ist die einzige Gemeinsamkeit der Krieg gegen den anderen. Nach über 20 Jahren verzweifelten Kampfes ist die Erde nun soweit, aus der Verteidigung in die Offensive zu gehen. Dazu werden junge Piloten von der Ausbildung weg sofort dem Fronteinsatz zugeordnet. Einer davon seid Ihr und Euer Charakter wird immer mit dem Namen angeredet, den er von Euch bekommt. Das Spiel startet in der Offiziersmesse des Trägerschiffes 'Tiger Claw', in der zwischen allen Einsätzen mit verschiedenen Kollegen/innen Smalltalk betrieben werden kann, wo ein Flugsimulator die Möglichkeit bietet, alle vier eigenen Jägertypen im Kampf zu testen und in der die Highscore-Liste der Piloten geführt wird. Weitere Räume sind der Schlafsaal und der Besprechungsraum, von dem aus zur Mission gestartet wird. Geflogen wird immer in Zweier-Gruppen, Wings genannt, in denen jeweils einer das Kommando innehat, der Wing Commander - und das seid immer Ihr. Zu Beginn fliegt Ihr einen wendigen, leichten Jäger der Hornet-Klasse und bekleidet den Rang eines 2nd Lieutenant. Je nach Erfolgen (bei Abschüssen und erledigten Aufgaben) gibt's Orden und Beförderungen. Andere Raumschiffe und Wing-Men gibt es beim Wechsel ins nächste Sonnensystem (sechs Stück gibt es, entsprechend den sechs Leveln). Die Level sind in zwei bis vier Missionen unterteilt und beim Übergang zum nächsten gibt es (Gottseidank) ein Passwort. Diese Codes funktionieren nur zusammen mit dem Charakter-Namen! Sind Euch die anderen über bzw. donnert Ihr gegen einen Asteroiden oder eine Raummine, könnt Ihr per Endlos-Continues zu Beginn der letzten Mission wieder starten. Es empfiehlt sich auch auf den Begleiter zu achten, denn wird dieser in Atome zerlegt, fehlt er den Rest des vorgesehenen gemeinsamen Programmes und das macht es noch schwieriger. Die Aufgaben sind recht unterschiedlich und reichen von der (vermeintlich) langweiligen Patrouille bis zum Vernichtungsauftrag für überschwere Gegnereinheiten. Bewaffnet sind die Jäger mit verschiedenen Raketentypen (maximal fünf Stück), sowie zwei bis vier Bordkanonen. Gegen feindlichen Beschuß gibt es Feldschirme und Panzerung der Außenhaut, ebenfalls in diversen Ausführungen. Die Flugsimulation ist vom Aufbau her gut gemacht. Ihr seht Eure Hand am Steuerknüppel, die alle Bewegungen mitmacht und darüber das Kanzelfenster. Links und rechts sind die wichtigen Instrumente und der Radarschirm angeordnet. Die Flugphase läuft über Echtzeitbedingungen und mit Spritlimitierung, so daß hier nicht nur hammerharter Action-Einsatz, sondern auch ein berechnendes Köpfchen gefragt ist. Die Gegenstände, die im All unterwegs sind, sind alle 3D-gezoomte Objekte in verblüffend guter Darstellung, bei sehr großen Objekten geht dies allerdings etwas zu Lasten der Geschwindigkeit in den Bewegungen bzw. eigene Schüsse fallen dann schon mal unter den Tisch. Dennoch ist bei der gut detaillierten Grafik die Technik nicht zu kurz gekommen, denn mit der Rasanz der Flugmanöver kann man sehr zufrieden sein. Der Sound schleicht sich in bewährter Science-Fiction-Synthie-Manier unauffällig durch besseres Mittelfeld. Der heiß umstrittene Schwierigkeitsgrad ist nicht höher als vergleichsweise bei WINGS 2 - Aces high - und an ein paar langen Abenden zu schaffen. Alles zusammen gesehen ist die Umsetzung gut gelungen und besticht durch die ausgezeichnete Spielbarkeit. *(re)*

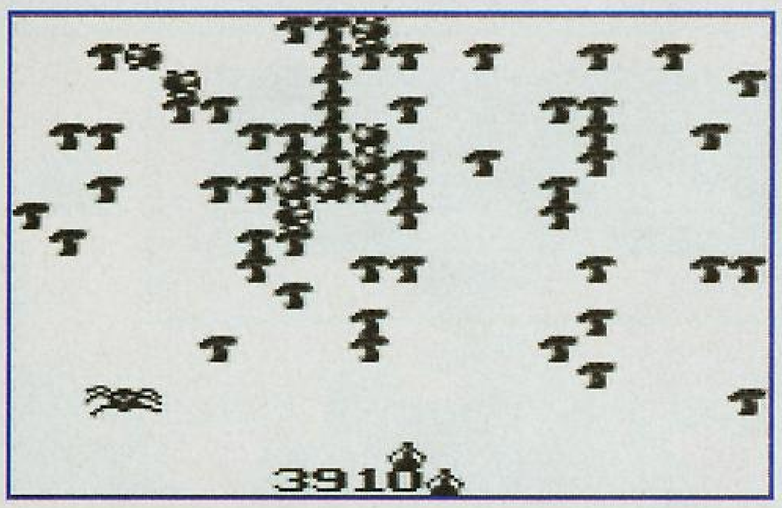
SNES	SIMULATION
Besonderheiten - Englische Anleitung - Continues	**Hersteller** Mindscape **Preis** ca. DM 140,- **Muster von** TOP 4



MARIOS MAGIC

Centipede

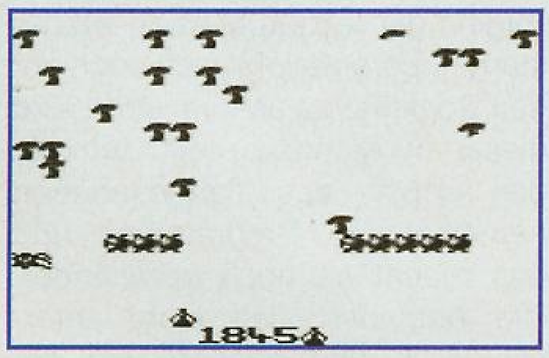
Über ein Jahrzehnt ist es inzwischen her, daß Atari mit seinem Centipede für Aufruhr in den Spielhallen sorgte. Besondere Aufregung kann man bei der Neuauflage eines solchen Spiels natürlich heute nicht mehr erwarten, trotzdem lassen sich mit alten Spielideen immer noch interessante Spiele schreiben.



Nicht wenigen unter Euch, vor allem den Lesern unter 16 oder 17 Jahren, wird die Erinnerung an ein Spiel namens Centipede schwer fallen. Zu der Zeit, als Atari diesen Spielautomaten vorstellte, hattet Ihr nämlich ein ganz anderes Problem zu bewältigen - den ersten Kontakt mit dem Alphabet. Besonders viel verpaßt habt Ihr dabei zwar nicht, trotzdem gibt Euch Accolade jetzt (etwa anläßlich des zehnjährigen Jubiläums?) die Möglichkeit, diese wichtige Erfahrung nachzuholen.

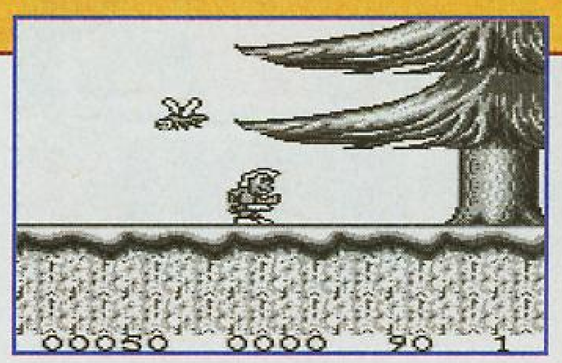
Der Grundgedanke des Spiels ist denkbar einfach; man steuert ein kleines Männchen auf dem unteren Drittel des Bildschirms hin und her, und versucht dabei eine von oben im Zickzack entgegenkommende Raupe abzuschießen. Das ganze Spielfeld ist dabei allerdings mit kleinen Pilzen übersäht, die einerseits Euch in der Schußlinie stehen, und andererseits den Zickzack-Weg der Raupe verkürzen. Es gilt also, sowohl die Pilze als auch die Raupe zu beseitigen, bevor sie Euer Männchen beißt - außerdem sollte man sich vor dem Biß einer Riesenspinne in acht nehmen, die von Zeit zu Zeit auf dem Bildschirm auftaucht.

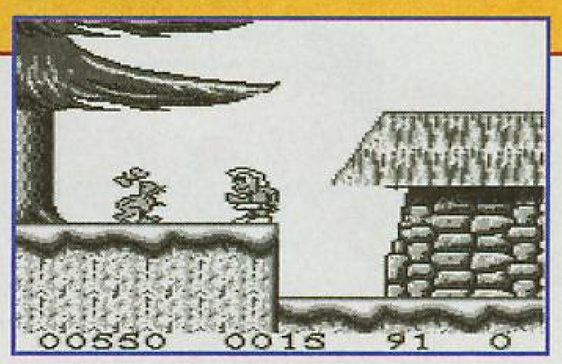
Die Neuauflage alter Klassiker ist an sich keine schlechte Idee, nur sollten Grafik und Sound vielleicht doch etwas aufgepeppt werden. Bei Centipede wurde das, aus welchem Grund auch immer, nicht gemacht, und so wird jemand, der das Spiel bis dato nicht kannte, auch nicht sonderlich begeistert sein: Von Graustufen kann überhaupt keine Rede sein, die Sprites sind für heutige Maßstäbe viel zu



klein, und die im Vorspann fetzige Musik beschränkt sich im Spiel auf ein klimperndes Hintergrundgeräusch. Auch die Zwei-Spieler-Option ist im Grunde eine nette Idee, trotzdem bleibt Centipede ein Spiel, das allerhöchstens Nostalgikern gefallen könnte.

(tb)





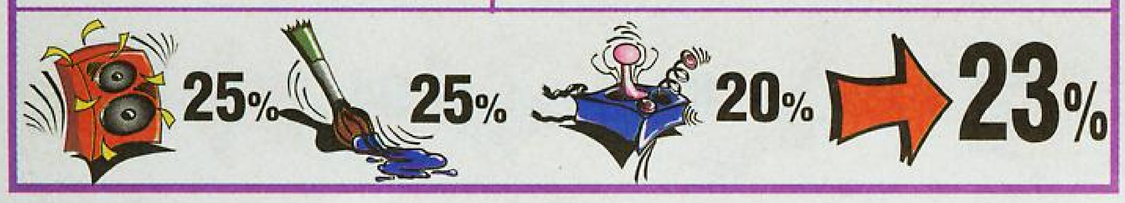
Prophecy Viking Child

Jump´n Run-Games sind eines der führenden Genres auf dem Game Boy. Das Referenzspiel "Super Mario Land" steht dabei unangefochten an der Spitze und wird nur schwer von diesem Platz verdrängt werden können.

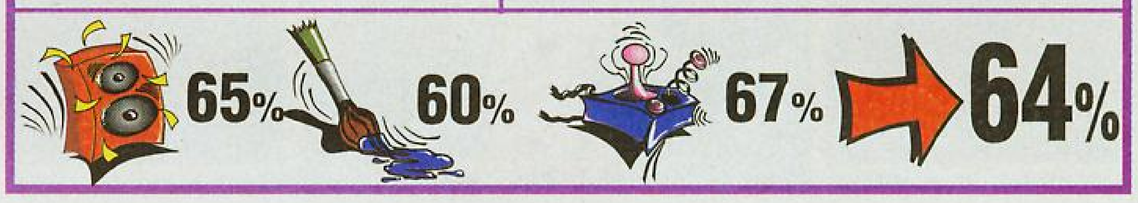
Nach alter Jump´n Run-Manier übernimmt der Spieler in "Prophecy" die Kontrolle über den jungen Brian, das "Viking Child". Nach der Rückkehr von einer weiten Reise findet Brian sein Dorf nicht mehr und er muß feststellen, daß es mitsamt aller seiner Einwohner von einem gewaltigen Sturm fortgeblasen wurde. Nun erfüllt sich die Prophezeiung eines alten, weisen Zauberers. Brian muß seine Freunde aus der großen Halle in Walhalla, der Burg der Götter befreien. Dort sind sie Gefangene des bösen Gottes Loki. Dazu muß er durch acht Levels rennen und hüpfen und dabei natürlich auch gegen die verschiedensten Abgesandten des bösen Loki kämpfen, der verständlicherweise einiges gegen das Weiterkommen unseres Helden hat. Damit er sich nicht mit bloßen Händen wehren muß, hat er ein Schwert dabei, das er auch häufig braucht um voranzukommen. Sammelt der Spieler unterwegs genug Goldmünzen ein, so kann er sich in einem Waffengeschäft mit den nötigen Gerätschaften und zusätzlichen Leben ausrüsten, die er auch braucht um die verschiedenen Schwierigkeiten zu überwinden. Jeder Level wartet dabei mit unterschiedlichen Szenen auf und am Ende wartet einer der Abgesandten des dunklen Gottes Loki, um den Eingang zum nächsten Level zu bewachen. Die Steuerung ist dabei, wie bei allen anderen Jump´n Run-Games relativ einfach. Das Schwert ist für den Anfang gut genug, aber man sollte bald auf andere Waffen zurückgreifen, um die steigenden Anforderungen erfüllen zu können. Der Sound ist dabei etwas nervig und stört die Konzentration, die man braucht um nicht unversehens vor einem Gegner zu stehen und nicht weiter zu wissen. An die Klasse eines "Super Mario Land" reicht dieses Game nicht ganz heran, aber die Idee ist nett und so kann man es durchaus empfehlen.

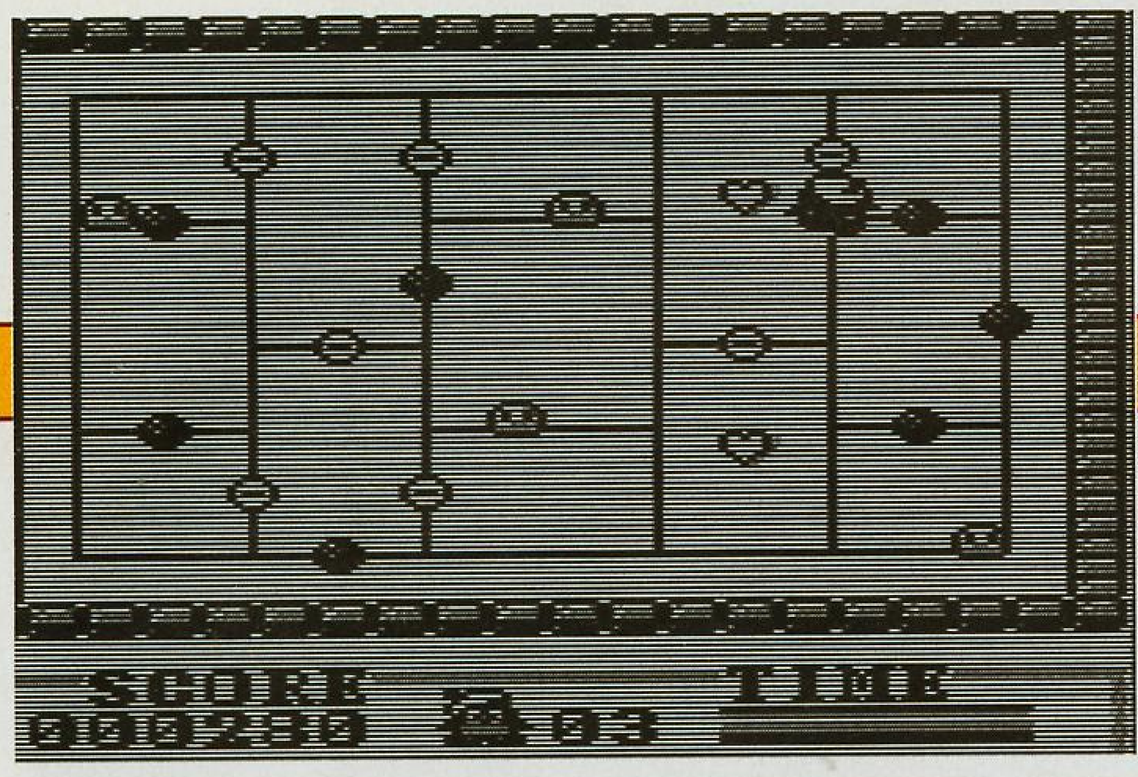
(mg)

GAME BOY	SHOOT ´EM UP	
Besonderheiten - Zwei-Spieler-Option	**Hersteller** Accolade **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** PC Computer-center



GAME BOY	JUMP ´N RUN	
Besonderheiten - Umsetzung	**Hersteller** Game Tek **Preis** ca. DM 70,-	**Muster von** Hersteller

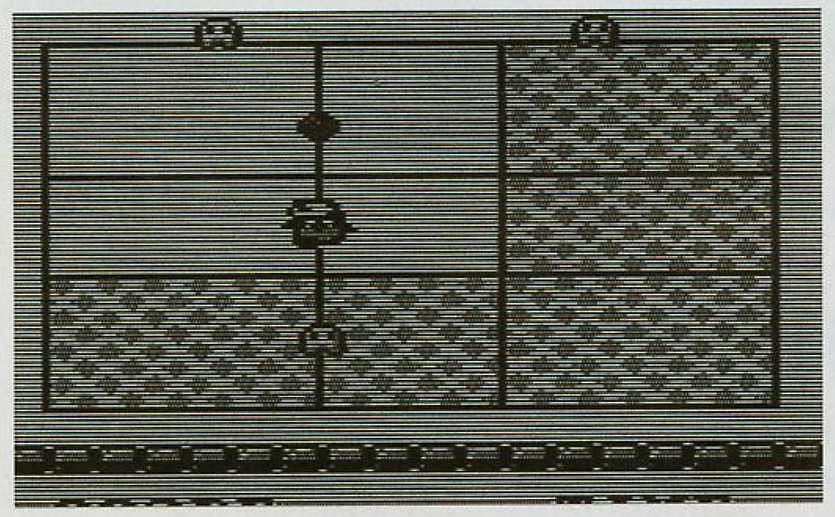




Amazing Penguin

Nicht genug, daß die armen Pinguine von diversen Umweltkatastrophen bedroht werden, nein sie müssen jetzt auch noch auf dem Game Boy ihr Leben verteidigen. Begleiten wir also diese gebeutelte Tierart auf ihrem steinigen Weg zur Freiheit.

Denn das Königreich der Pinguine wurde von den magischen Armeen des Zauberers Borbon überfallen. Zum Leben erweckte Bleistifte, Radiergummis, Buntstifte, Heftklammern und was der Gamedesigner halt noch so auf seinem Schreibtisch gefunden hat, blockieren die Wege im Pinguinland. Das Leben ist erstarrt, nichts bewegt sich mehr auf den Straßen, aus Angst vor den Schergen des Borbon. Der König der Pinguine ist aufgrund dieser Bedrohung natürlich zutiefst erschrocken und sendet seinen Sohn Prinz Pendrich, den "Amazing Penguin" aus, um die Armeen des Zauberers Borbon zu bekämpfen. Pendrich ist der schnellste und stärkste Vertreter seines Volkes. Nur er kann den Schergen Borbons entgegentreten und dem Land den Frieden zurückbringen. Dazu gibt es 40 unterschiedliche Levels, die der kleine Pinguin bewältigen muß, um sein Heimatland befreien zu können. Diese Levels sind Räume mit unterschiedlicher Aufteilung, dort befinden sich neben den bösen Feinden auch noch schwarze und weiße Siegel, die unser Prinz brechen muß, um die Schergen des bösen Borbon zu besiegen.



Irgendwie erinnert das Spiel dann an eine Mischung aus Pacman und noch einigen anderen Spielen, die vor zehn Jahren mal aktuell waren. Mit dem Prinzen rennen wir also kreuz und quer über das Spielfeld (natürlich auf den vorgegebenen Wegen) und passen auf, daß wir keinen der Schergen des Borbon treffen. Dabei kann man dann langsam und gemütlich einschlafen, da dieses Spiel an Spannung kaum mehr zu übertreffen ist. Das Prädikat "besonders schlafförderndd" kann also mit gutem Gewissen vergeben werden, da auch der Sound nicht gerade vom Feinsten ist.

Wer also besseres zu tun hat, als vor dem Game Boy einzuschlafen, der sollte es tun. *(mg)*

GAME BOY	DENKSPIEL	
Besonderheiten - keine	**Hersteller** Natsume **Preis** ca. DM 60,-	**Muster von** Laguna

54% 45% 30% → 42%

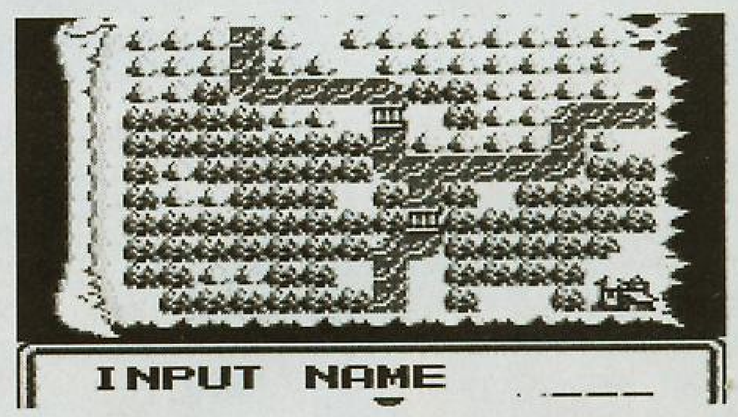
MARIOS MAGIC

Rolan´s Curse 2

Ein anspruchsvolles Arcade-Adventure mit Rollenspieltouch versteckt sich hinter dem neuen Spiel von Sammy. Dank Batterie bietet das komplexe Spiel Spielspaß für mehrere Wochen.

Der Fluch des Landes Rolan konnte auch von den zwei Rittern nicht gestoppt werden, die es schafften, König Barius zu besiegen. Lange Jahre versteckte er sich in der Dunkelheit, bedauerte seine Niederlage, und schwor eines Tages zurückzukommen. Der Fluch ist fast in Vergessenheit geraten, doch König Barius ist nun zurück und will Rache.

Nun liegt es an Euch, dem Fluch ein endgültiges Ende zu bereiten. Der Spielablauf ist nicht genau vorgeschrieben. Man muß sich im Laufe des Spiels durch Unterhaltungen und Erlebnisse während der Wanderung selbst einen Plan zurechtlegen. Das Arcade-Adventure läuft auf mehreren, verschiedenen Bildschirmen ab. Hauptsächlich läuft man mit einem Charakter durch die aus der Vogelperspektive dargestellten Landschaften. Auftauchende Gegner können durch verschiedene Waffen besiegt werden, die im Laufe des Spiel aufgesammelt werden. In Dörfern empfiehlt es sich, allen Personen einen Satz zu entlocken, da man so hilfreiche Tips zur optimalen Zusammenstellung seines vierköpfigen Teams erhält. Sieben verschiedene Personen würden sich gerne in Euren Fußstapfen den bösen Monstern erwehren. Im Charakter-Screen wird nach Rollenspielmanier über die verschiedenen Eigenschaften Auskunft gegeben. Einer aus der Party muß natürlich immer die Führung übernehmen. Grafisch und soundtechnisch kann Rolan´s Curse 2 durch solide Handarbeit überzeugen. Spielerisch erweist sich dieses Modul sogar als sehr unterhaltsam, was vor allem der Batterie-Option zu verdanken ist. Geruhsam schlägt man sich durch das Reich Rolan und erfreut sich der witzigen Aussagen der vielfältigen Charaktere. Wer es gerne ein bißchen anspruchsvoller hat, kann Rolan´s Curse 2 ruhig mal näher betrachten. *(hi)*



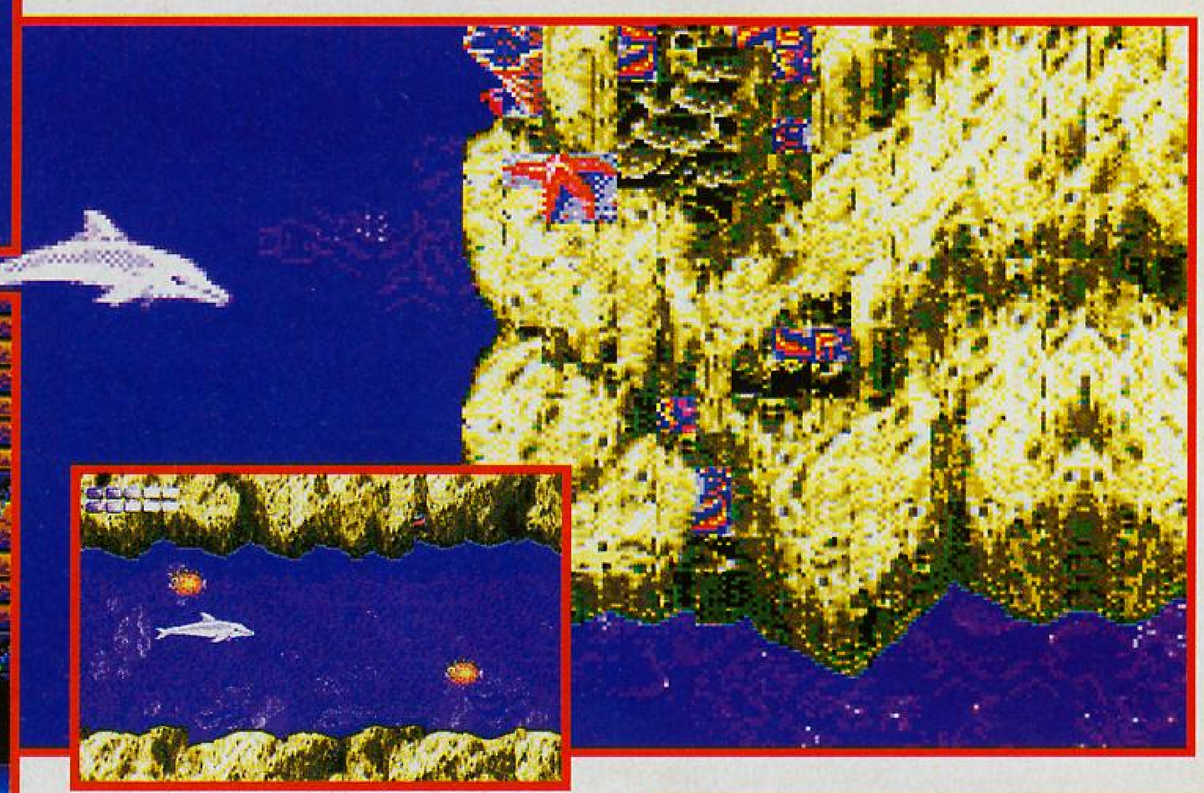
GAME BOY	ADVENTURE	
Besonderheiten - Batterieoption	**Hersteller** Sammy **Preis** ca. DM 60,-	**Muster von** PC Computercenter

60% 65% 80% → 72%

Super SONIC

Immer wieder erschüttern mehr oder weniger starke Beben den Softwaremarkt. Meist sind sie aber schon vor dem eigentlichen Ausbruch zu spüren.
So auch im Fall von **Streets of Rage 2** und **Ecco the Dolphin** (beide Mega Drive). Für all diejenigen, die sich einfach nicht sattsehen können, hier Screenshots im Überfluß. Tests folgen. *(ak)*

Ecco the Dolphin



Streets of Rage 2

The Ultimate Power

Man hält nicht für möglich, was es alles gibt. Jetzt gibt es ausdrückliche **SEGA MEGA POWER** Batterien. Sie vereinen drei Vorteile:

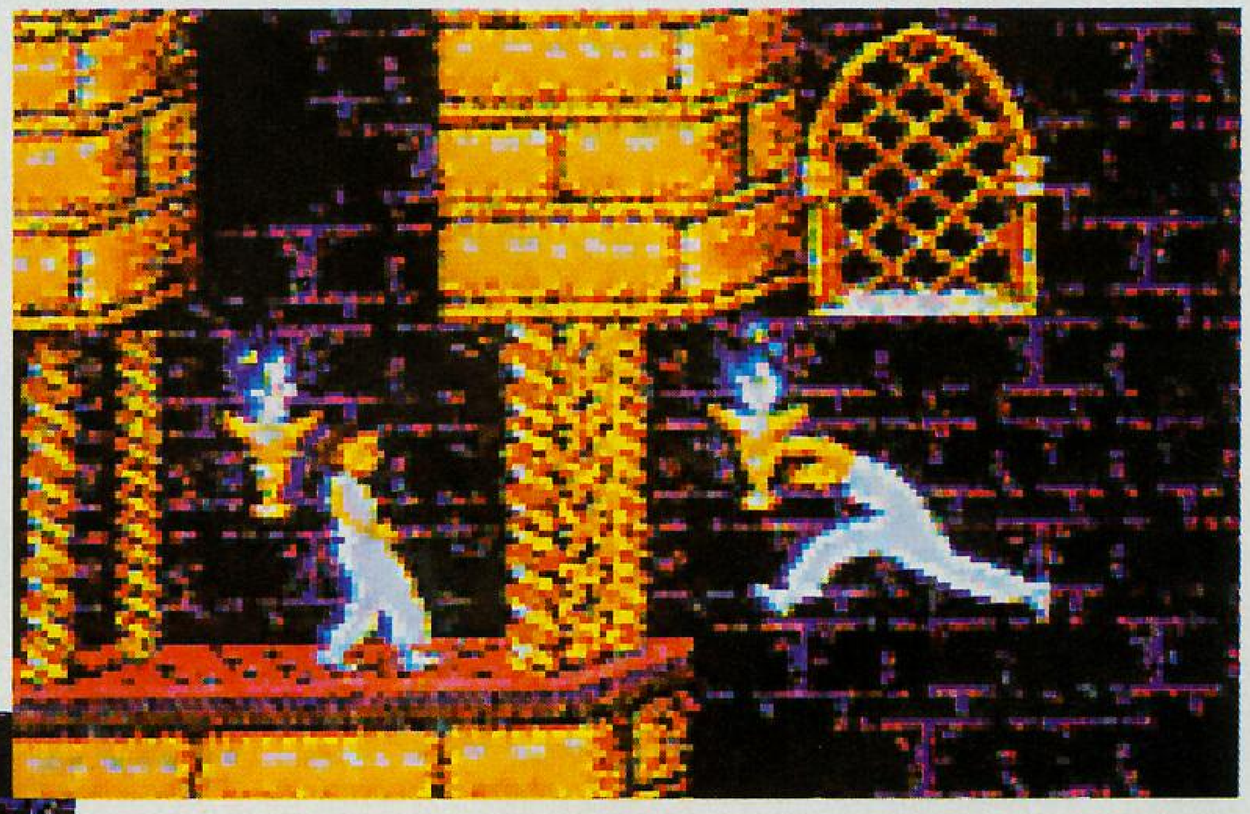
1. Die Verpackung ist aus Karton und damit recycling-fähig.
2. Die Packung enthält sechs Batterien und ist damit optimal für den Gear einsetzbar.
3. Die Teile sind absolut Cadmium und Quecksilber frei (steht zumindest drauf).

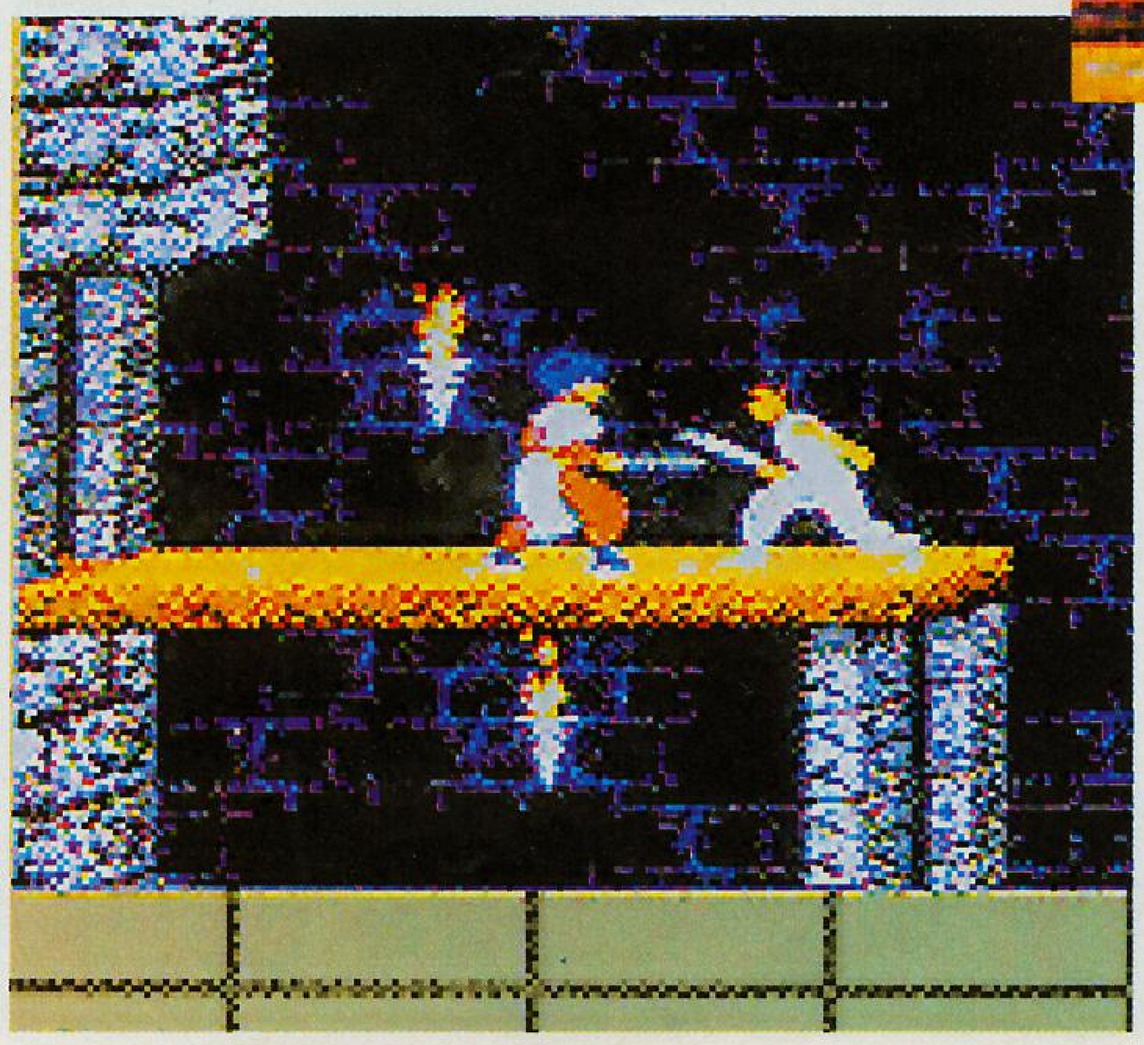
Über die Qualität lässt sich nicht viel sagen, Batterie ist eben Batterie, doch der Hersteller ist immerhin SONY.
FAZIT: Für Fans unabdingbar, für alle anderen tut's jede x-beliebige. *(ak)*

Prince Of Persia

Bis vor kurzem noch Vorzeigemodul für Sega´s Mega Drive, kann man den Prinzen von Persien ab sofort auch auf dem Gear um eine Audienz bitten. "Prince of Persia" ist eine verteufelt gut gelungene Umsetzung, eines handelsüblichen Märchenstoffes. Während der Papa, fern von der Heimat, zur Schlacht bittet, erdreistet sich der stellvertretende Großwesir, sich die Macht unter die abgekauten Fingernägel zu reißen.

Vorbei sind die sonnigen Zeiten. Tyrannei und Not überziehen das Land. Als Prinz seid Ihr das einzige Hindernis, welches den alten Jaffar noch an seinem Vorhaben, den Thron zu übernehmen, hindert. Kein Märchen aus Tausend-und-Einer-Nacht, in dem nicht ein Mädchen, jung und zart, mit Mandelaugen und langem, wallendem Haar (auf dem Kopf und nicht bei München), eine tragende Rolle spielt. In unserem Fall wird sie auch sogleich um ihre Freiheit betrogen und vor die unangenehme Wahl gestellt, entweder den Löffel abzugeben oder Jaffar zum Gemahl zu nehmen. Nun denn, edler Jüngling. Dies gilt es zu verhindern. In den kühlen Gemäuern des Palastes, warten unzählige Räume auf ihre Entdeckung, warten Gefolgsleute des Großwesir, die zuvor noch Deinem Vater die Treue schworen, Dich in Deine einzelnen Bestandteile zu zerlegen. Fallen der gemeinsten Art, erschweren die Suche nach dem, was nicht gefunden werden soll. Sehenswert animiert, macht sich unser Held, ganz in weiß gekleidet, auf den Weg. Mit ein wenig Übung, gelingt das Klettern und Springen auf Anhieb. Die Beherrschung dieser Techniken ist an einigen Stellen unabdingbar, da sich bei Verzögerungen Türen verschließen, die dann nur noch sehr schwer zu öffnen sind. Ebenso empfiehlt es sich, möglichst schnell sein Schwert zu finden, um den Attacken der Soldaten mit Würde und nicht mit den Füßen in der Hand, begegnen zu können.





Eine Paßwortfunktion erleichtert einem das Spiel um Zeit und Ehre. Orientierungshilfe: Die Prinzessin wird im höchsten Turm des Palastes gefangengehalten. Unser Weg sollte uns also möglichst schnell aus den Verliesen herausführen, durch den Palast hindurch, bis in den Turm. Grafik und Animation nehmen Ausnahmestellungen ein. Der Sound kommt etwas blechern. Trotzdem ein absolutes Muß für die Sammlung.

(ts)

GAME GEAR	ARCADE ACTION	
Besonderheiten - x-te Umsetzung	**Hersteller** Domark **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Sega

65%

85%

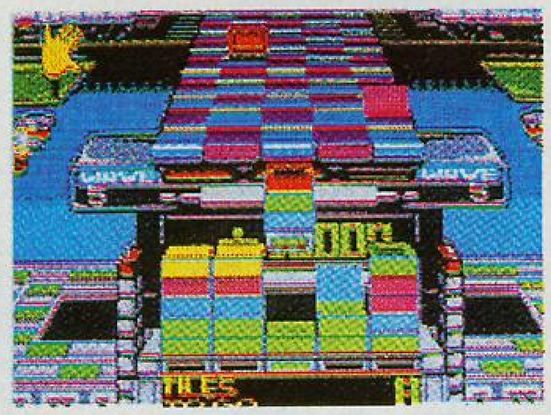
80%

81%

KLAX

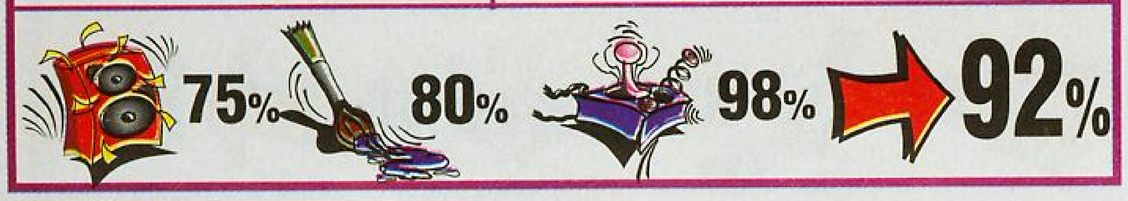
Der fulminante Knobel-Hektik-Kombinations-Knaller, der sich anschickte Tetris vom Thron zu stürzen, ist jetzt auch (endlich) auf dem Gear zu haben.

Zum Spiel: Auf einem Fliesband kommen euch verschiedenfarbige Fliesen entgegen, die mit Hilfe eines Paddles am Ende des Bandes aufgefangen werden müssen. Diese bunten Quadrate müssen dann vertikal so aufgetürmt werden, daß ein Klax entsteht. Ein Klax wird erreicht, wenn sich mindestens drei Fliesen gleicher Farbe entweder horizontal, vertikal oder diagonal in einer Reihe befinden. Je nach Art des Klaxes gibt es dann eine bestimmte Punktzahl. Die Fliesen des Klaxes verschwinden dann und die anderen Quadrate fallen nach.
Es können jedoch nur maximal fünf Fliesen mit dem Paddle gleichzeitig festgehalten werden. Wird eine Fliese nicht rechtzeitig aufgefangen, fällt sie hinunter und zerbricht. Ein Zähler registriert die Zahl der fallengelassenen und wenn eine bestimmte Vorgabe überschritten wurde, ist das Spiel zu Ende.
Um das Game noch etwas interessanter zu gestalten gibt es verschiedene Levels mit diversen Aufgaben, wie z. B. eine gewisse Anzahl v. Klaxen; fünf diagonale Klaxe; mind. 50 Fliesen zu überleben; zehn horizontale Klaxe oder 50.000 Punkte zu erreichen.



Nachteilhaft ist zu erwähnen, daß es keine Levelcodes gibt, das heißt nach jedem Neustart muß im 1. Level begonnen werden.
Schwierig ist es, das Spiel graphisch und musikalisch zu bewerten, denn das Game besitzt zwar weder besondere Graphik, noch Sound-Effekte, aber jeder weitere visuelle Bombast hätte mit Sicherheit die Spielbarkeit des Games vermindert.
Alles in allem hat mich Klax total fasziniert. *(dl)*

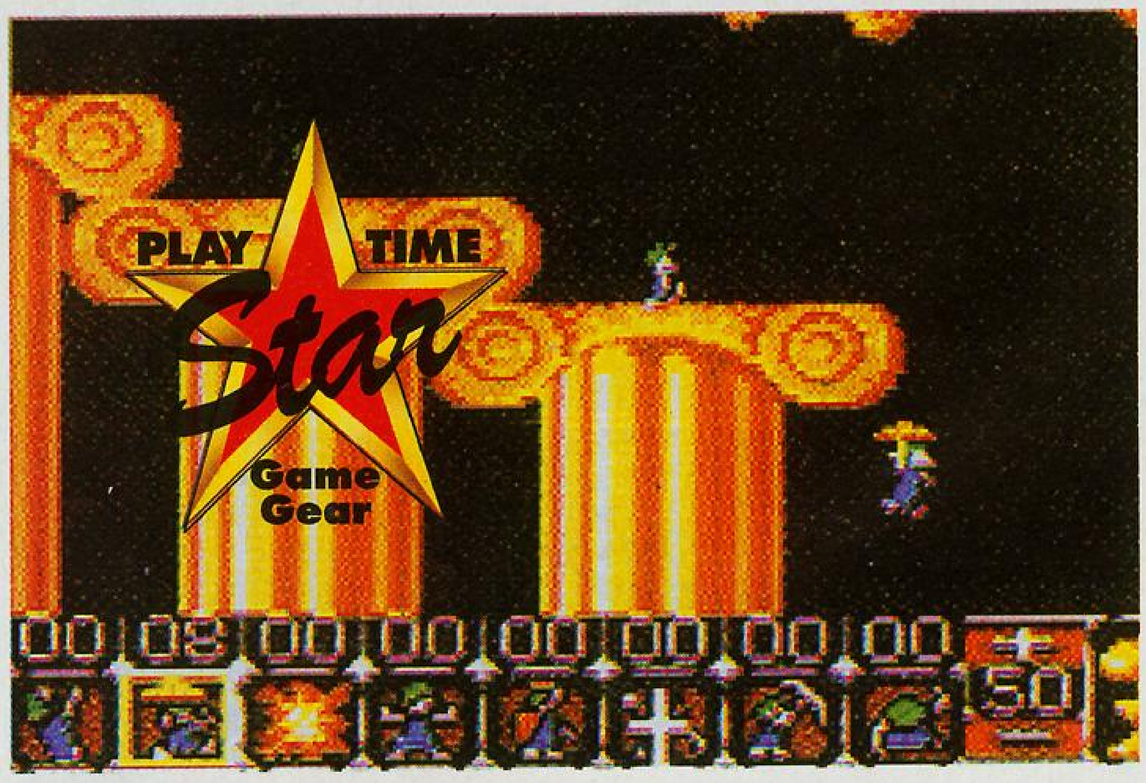
GAME GEAR	DENKSPIEL	
Besonderheiten - Überfällige Umsetzung	**Hersteller** Tengen **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Virgin



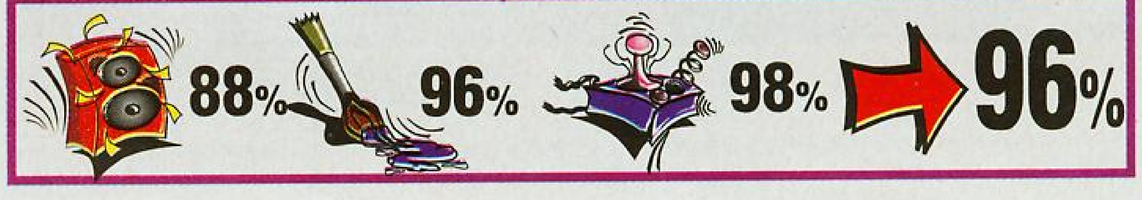
LEMMINGS

Nun ist es endlich soweit. Der Megahit auf dem Amiga, PC und seit neuestem auf dem Mega Drive und dem NES ist nun auch für den Game Gear erhältlich.

Die kleinen, ziellos umherirrenden Nagetiere sind das Ergebnis einer gewaltigen Bevölkerungsexplosion. Ohne Euere Hilfe werden die armseligen Geschöpfe dem Tod direkt in die Arme laufen. Glücklicherweise könnt Ihr ihnen bestimmte Fähigkeiten zuweisen, die es ihnen ermöglichen, die meisten Hindernisse, wie z. B. Wassergräben, Felsspalten und hohe Mauern, zu bewältigen. Schafft ihr es den erforderlichen Anteil von Lemmings in die sichere Höhle zu führen, so wartet ein weiterer, von insgesamt 30 Levels auf euch. Die Icons, mit denen die kleinen Tierchen gesteuert werden, sind auf Grund ihrer Größe nur sehr schwer zu erkennen, doch nach einigen Spielminuten stellt auch dieser kleine Mangel kein Problem dar. Den Lemmings können so verschiedene Aufgaben zugeordnet werden wie z. B. Bergsteigen, Bombenlegen, Blockieren, Zerschlagen und Graben. Sollte ein Level falsch begonnen worden sein, so muß nicht gewartet werden bis die Restzeit abgelaufen ist, sondern es geht wesentlich schneller: SUICID. Man sprengt einfach seine Nagetiere in die Luft, was durch ein paar nette Gestiken witzig untermalt ist. Verwundert hat mich, wie gut es gelang, den sehr detaillierten Bildaufbau bei den großen Brüdern (PC, Amiga) auf den ca. 15 cm^2 Game Gear Display umzusetzen. Die graphische Aufbereitung des Spiels kann daher als äußerst gelungen bezeichnet werden. Die Geräuschkulisse kann zwar mit keinem Stereosound aus dem Amiga verglichen werden, doch wird das Spielgeschehen durch die vielfältigen Melodien angemessen unterstüzt. Nicht zuletzt durch die gute Spielbarkeit ist dieses Game für mich ein absoluter Kauftip. Das hier endlich einmal von der Dialogfähigkeit des Gears Gebrauch gemacht wurde, sei als letztes Bonbon noch erwähnt. *(dl)*



GAME GEAR	STRATEGIE	
Besonderheiten - Link-fähig	**Hersteller** Psygnosis **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Virgin



Alien Syndrome

Eines ist sicher, sollte es tatsächlich so etwas wie außerirdische Lebensformen geben, so sind uns diese sicherlich nicht friedlich gesinnt. So suggerieren uns zumindest die meisten Computerspiele, in denen die fremden Aliens nur eines im Sinne haben: Die Erde bzw. die menschliche Rasse zu unterjochen, und damit die Herrschaft an sich zu reißen.

Diesem Prinzip liegt auch Alien Syndrome zugrunde. Im Jahre 2000 wird die Raumkolonie Alpha von feindlich gesinnten Aliens überfallen. Die dort lebenden Kolonisten wurden dabei getötet oder als Geiseln festgehalten. Da alle Versuche scheiterten mit den Aliens in Kontakt zu treten, wurde ein 15-köpfiges Spezialteam damit beauftragt, die Aliens mit einem Angriff zu überraschen und die Raumkolonie zu befreien. Die Aliens konnten vernichtet werden, jedoch überlebten nur zwei Mitglieder des Spezialistenteams, Richard und Mary.

Du hast jetzt die Wahl, ob Du mit Richard oder Mary spielen möchtest. Hast Du Dich entschieden, findest Du Dich auf der ersten Etage des Raumschiffes Dagai wieder. Du hast jetzt fünf Minuten Zeit, um zehn Geiseln aus dieser Etage zu befreien. Schaffst Du das, und besiegst dann noch den Endgegner der am Ausgang auf dich wartet, rückst Du ins nächste Stockwerk vor. Bis dahin ist es jedoch ein beschwerlicher Weg, denn die verschiedensten Aliens sind natürlich wie der Teufel hinter dir her. Jedesmal, wenn sie Dich berühren oder Du eines ihrer Geschosse abbekommst, verlierst Du eines Deiner vier Leben. Aber Du kannst Dich natürlich mit diversen Waffen (Feuerwerfer, Laser, Kanone, Pistole) zur Wehr setzen. Um die Geiseln möglichst schnell zu finden, kannst Du einen Lageplan der aktuellen Etage abrufen, der Dir genau deine Position und die der Geiseln anzeigt. Um an die Geiseln heranzukommen, muß man schon einmal versiegelte Türen aufschießen - aber der Weg muß frei sein, denn Du hast ja nur fünf Minuten!

Das Spielprinzip ist einfach und stereotyp. Der Spieler kämpft sich stetig Stufe um Stufe nach oben und versucht alles, was ihm in den Weg läuft, abzuknallen. Er bekommt einen fetten Endgegner vorgesetzt, dessen Vernichtung Vorraussetzung dafür ist, Zugang zum nächsten Level zu erhalten. Ein Ballerspiel ohne große Abwechslung eben. Aber, und dieses darf man nicht unterschätzen, das Spiel macht Spaß. Graphik und Sound sind im guten Mittelfeld anzusiedeln, die Spielerführung ist angenehm unkompliziert. Im Ganzen gesehen ist Alien Syndrome kurzweilig und unterhaltend, jedoch nicht existentiell. *(dl)*

GAME GEAR	SHOOT `EM UP	
Besonderheiten - Kein Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** Sega **Preis** ca. DM 80,-	**Muster von** Hersteller

73% 76% 81% → 77%

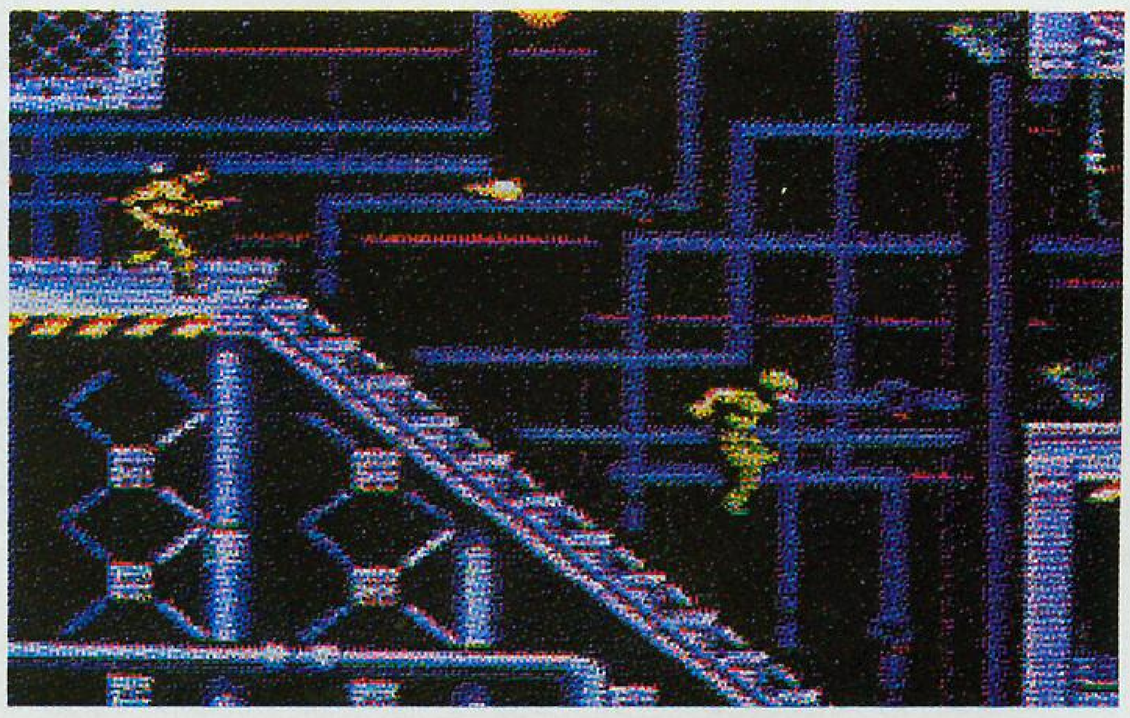
Super SONIC

The Terminator

1984 sorgte ein Film von James Cameron ('Aliens') für eine kleine Sensation. Mit für Hollywoodverhältnissen geringem Budget entwarf Cameron zusammen mit Hauptdarsteller Arnold Schwarzenegger eine düstere Zukunftsvision, und landete damit einen überraschenden Box-Office-Hit. Die Firma Virgin bringt nun eine Handheld-Umsetzung für den Game Gear auf den Markt. Ob das Spiel den Qualitäten des Films standhält, erfahrt Ihr hier.

Wie den meisten bekannt sein dürfte, wird Kyle Reese (im Film verkörpert von Michael Biehn) aus der Zukunft ins Los Angeles des Jahres 1984 geschickt, um Sarah Conner (Linda Hamilton) zu finden und zu beschützen. Von ihrer Unversehrtheit hängt das Wohl der zukünftigen Welt ab. Einem sog. Terminator, eine Mischung aus Mensch und Maschine, gelingt es jedoch Reese in die Vergangenheit zu folgen. Sein Ziel: Sarah Conner zu töten!

In der Umsetzung für den Game Gear gibt es insgesamt vier Level zu bewältigen. Das Spiel hält sich verhältnismäßig eng an die filmische Vorlage, besonders ins Auge sticht die ansprechend gestaltete Titelsequenz, in der in bester Cinema-Scope-Manier die Terminator-Buchstaben stählern vorbeiziehen. Die nachfolgenden Graphiken halten dem furiosen Beginn nur teilweise stand, doch sind auch die folgenden Animationen noch immer im oberen Mittelfeld anzusiedeln. Die Steuerung von Reese ist simpel, doch schon gleich zu Beginn wird klar, an welchem nicht zu unterschätzenden Manko 'The Terminator' leidet: Der hohe Schwierigkeitsgrad läßt den Spieler schon manchmal verzweifeln, und gefrustet wirft man dann schon mal das Spiel in die Ecke. Für blutige Anfänger ist es deshalb wenig geeignet, und auch trainierte und erfahrene Ballerspielfans werden ihre liebe Mühe mit diesem Game haben. *(dl)*



GAME GEAR	ACTION	
Besonderheiten - Filmumsetzung	**Hersteller** Virgin **Preis** ca. DM 90,-	**Muster von** Hersteller

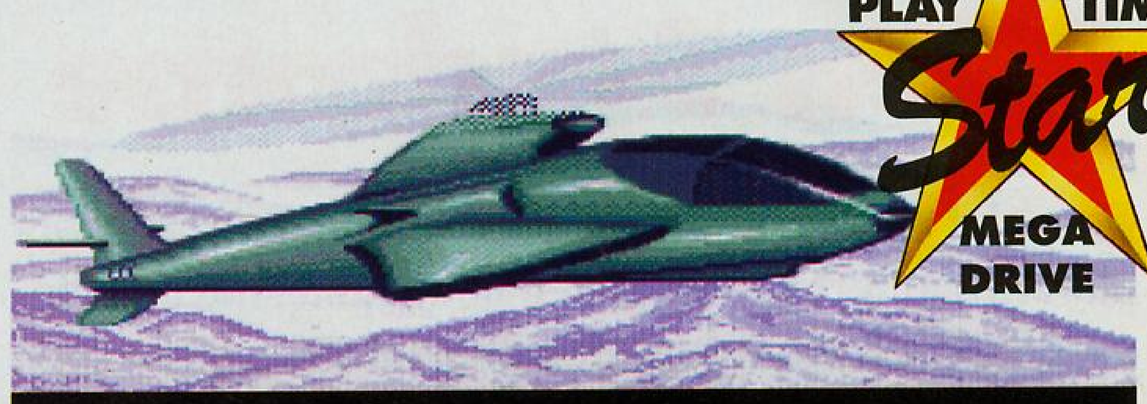
72% 81% 61% → 70%

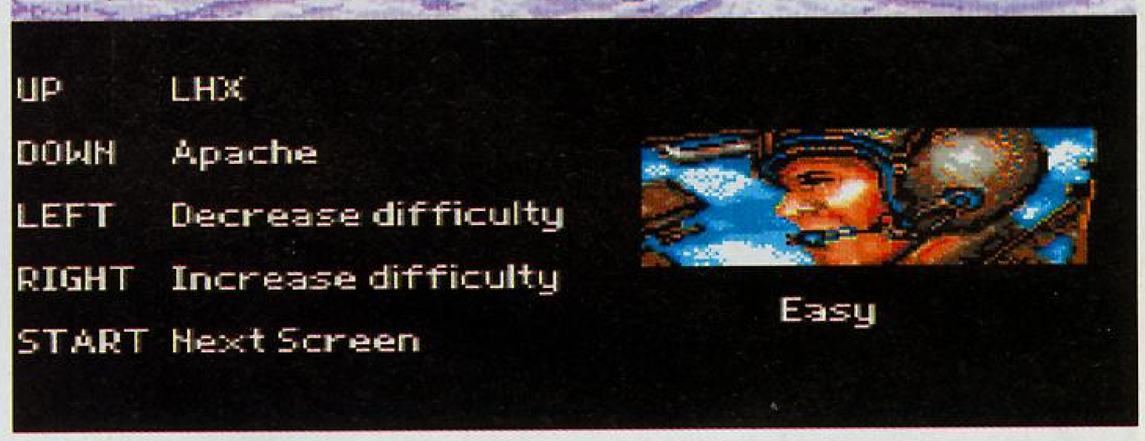
Super SONIC

LHX Attack Chopper

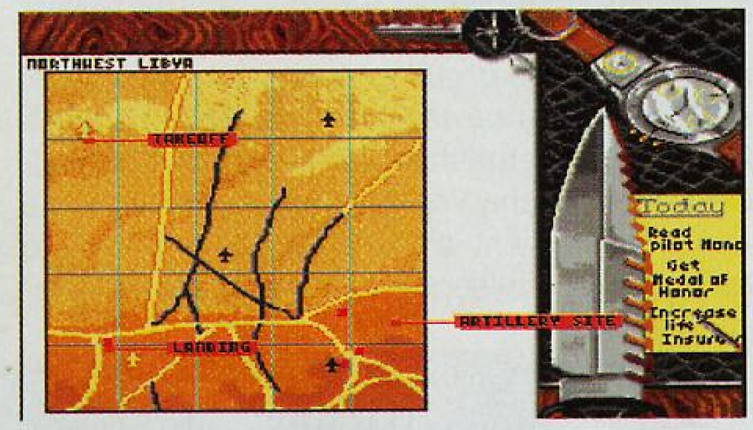
PLAY TIME Star MEGA DRIVE

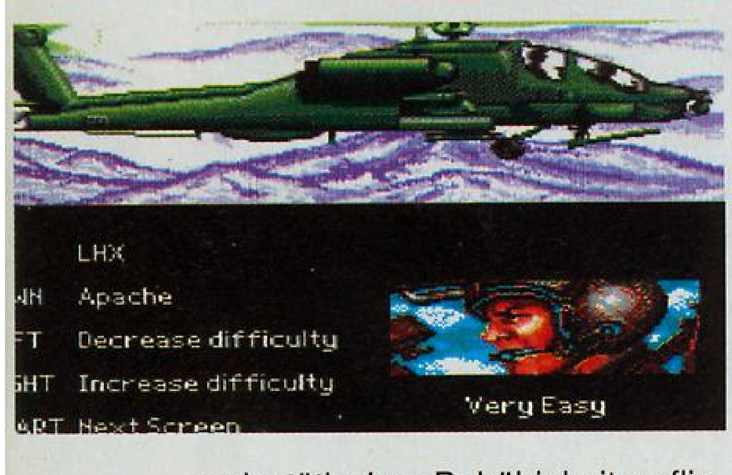
Achtung! An alle Berufspiloten und Amateuerflieger: Das EA Air Force-Rekrutierungsbüro ist wieder geöffnet! Wer F 22 Interceptor (MD) und Desert Strike (MD, SNES) kennt, weiß was ihn da erwartet. Die Qualität und die Action der erwähnten Spiele ließ die Erwartungen auf diesen schon seit Frühjahr angekündigten Hubschraubersimulator wahrlich ins Kraut schießen.



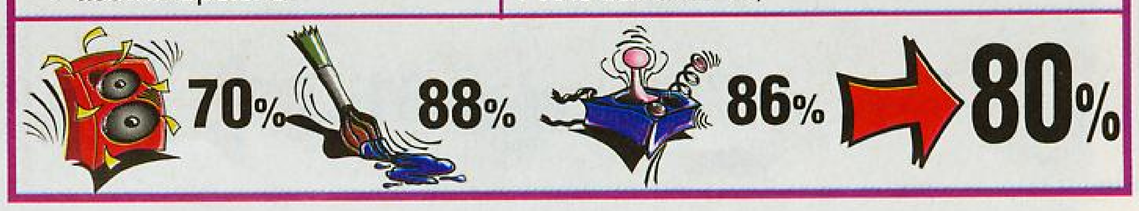


Und nun ist es endlich so weit und ich opfere mich natürlich für Euch, selbstlos wie immer (lechz!). Zuerst muß ich mich mit Namen eintragen und angeben, ob ich schon Missionen geflogen bin (Passwort-Eingabe). Ich gebe zu, ein Greenhorn zu sein und werde vor die Wahl gestellt, den schnellen und leichter bewaffneten Aufklärungshubschrauber LHX (Phantasie-Heli) oder den mir vom letzten Wüstenkrieg her vertrauten Apache Kampfhubschrauber mit seiner Waffenpower und majestätischen Behäbigkeit zu fliegen. Die Wahl ist fix und kann während einer laufenden Kampagne nicht gewechselt werden (Typ im Passwort integriert). Für beide Maschinen muß jeweils ein eigenes Spiel gestartet werden. Mein Einsatz startet in Lybien bzw. auf einem grenznahen Stützpunkt. Von da aus müssen Kriegsgefangene befreit, Cruise Missiles, Artilleriestellungen und Kampfjets vernichtet und verwundete Einsatzkommandos mit Nachschub versorgt werden, um nur einige Beispiele zu nennen. Hierbei werden auch bei der Wiederholung einer Mission per Zufallsgenerator die geographischen Positionen von Startplatz, Ziel und Landeplatz auf der Landkarte festgelegt. Nach zehn erfolgreich absolvierten Aufgaben in Lybien wird unsere Einheit nach Vietnam verlegt, um dort ebenfalls zehn geheime Kommandoaktionen durchzuführen, dann weitere zehn im Gebiet des ehemaligen Warschauer Paktes. Man geht mit der Zeit und so kämpfen wir zwar immer noch gegen das Hi-Tech-Equipment russischer Fertigung, allerdings nur um neugegründete Demokratien zu unterstützen oder deren größte Widersacher in den A... zu treten. Die Technik unserer Maschinen ist auf unterschiedlichem Stand, hat aber jeweils das HUD (Headup-Display), das alle wichtigen Flugdaten auf die Kanzelfenster projeziert - bis durch einen Treffer die Elektronik ausfällt und dann per Zeigerinstrumente geflogen werden muß. Die Waffenstationen sind einzeln anwählbar, die Bewaffnung für Luft- und Bodenkampf geeignet: Bordkanone, Hellfire-Leuchtraketen und selbstsuchende Sidewinder gegen Flugkörper sind der Standard. Bei Spezialeinsätzen gibt es zudem Stingers (selbstsuchend), ungelenkte FFAR und die mit dem Joypad lenkbaren TOW. Die Ziele werden dabei in einem Display vergrößert gezeigt (wie in F 22) und das 'Mission Target' sogar extra gekennzeichnet. Nichtsdestotrotz ist etwa die Hälfte aller Einsätze zur Bergung, Versorgung und zum Begleitschutz, bei denen zum Teil millimetergenau mit der Bordwinde gearbeitet werden muß. Dabei kommt nämlich der eigentliche Knaller dieser Simulation: Es gibt elf verschiedene Ansichten und Blickwinkel beim Einsatz: Perspektive total. Von innen, hinten, links, rechts, im Vorbeiflug, aus Sicht des Gegners etc. Und wie gerne schalten wir hin und her, denn die ausgefüllte Vektor-Grafik dieses 3D-Games ist mit Abstand die Beste auf dem MD. Fließende Bewegungen, realistische Abmessungen von Gebäuden, detailreich gearbeitete Polygon-Sprites bis runter zum einzelnen Soldaten (!) lassen einfach keinen Wunsch offen. Der Sound ist natürlich live und ohne Musikunterlegung (die würde eh nur stören). Das Flugverhalten der Maschinen ist gut, die Steuerung reagiert feinfühlig und unverzögert. Die Steuerungsauslegung, welche ursprünglich auf die Computertastatur abgestimmt war, wurde genial auf die paar Joypadknöpfe adaptiert, wobei ein zweites Joypad noch weitere Möglichkeiten zuläßt bzw. einem Copiloten in die Hand gedrückt werden kann. Dann könnt Ihr Euch zu zweit durch die fünf Schwierigkeitsgrade kämpfen. So, jetzt muß es genug sein mit der Theorie, jetzt muß jeder selbst seine Entscheidung treffen. Hut ab, EA, beim Fliegen seid's Ihr echt die Asse. MD at it's best! *(re)*





MEGA DRIVE	SIMULATION	
Besonderheiten - Englische Anleitung - Passwortspeicher	**Hersteller** Electronic Arts **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4



BIO HAZARD BATTLE

Ballerspiele gibt es wie Sand am Meer, und sie erfreuen sich trotz pädagogischer Einwände (aber die existieren ja in fast jedem medialen Bereich) weiterhin großer Beliebtheit. Mit Bio Hazard Battle stellt nun die Firma Sega ihr neuestes Spiel auf diesem Sektor vor.

Die Oberfläche des Planeten Avaron wurde durch den ersten Bio-Weltkrieg fast vollständig zerstört. Die dadurch freigesetzten Viren verursachten allerlei Mutationen im Tier- und Pflanzenreich, und machten dadurch eine weitere Besiedelung des Planeten fast unmöglich. Ihr gehört nun einem Geschwader an, das den Planeten wieder für Menschen bewohnbar machen soll. Eine gefährliche Mission, denn die Gefahren auf Avaron sind vielfältig. Um den mutierten Kreaturen nicht völlig hilflos gegenüberzustehen, gibt man Euch vier biomechanische Raumschiffe mit auf den beschwerlichen Weg, unter dem Ihr das für Euere Zwecke schlagkräftigste auswählen könnt. Die hübsch animierten Raumschiffe unterscheiden sich bezüglich ihrer Geschwindigkeit und ihrem Waffennarsenal: Manche verfügen über einen Ziellaser, der gut dazu geeignet ist sich gegen das Pflanzenreich zu wehren, andere können blaue Haftkugeln verschießen, die erst am Körper des Ziels explodieren - diese Waffe bewährt sich besonders bei den gigantischen Würmern. Die Art der Waffe und deren Zerstörungskraft könnt Ihr durch das Aufsammeln der herumfliegenden Energiesamen bestimmen. Am Ende der kontinuierlich schwieriger werdenden acht Stufen erwarten Euch kampfstarke Endgegner, die nur mit einer geballten Ladung Waffenkraft gestoppt werden können. Die Zukunft der menschlichen Rasse liegt wieder einmal in Deiner Hand! Die Graphik des Spiels darf man als durchaus gelungen bezeichnen, neben ekligen Riesenwürmern und agressiven, fliegenartigen Geschöpfen läuft, fliegt und schwimmt Euch so einiges an kuriosem, hübsch animiertem Kanonenfutter vor das Raumschiff. All das ist schön bunt dargestellt, so bunt allerdings, daß die Augen bei längerem Spielen schon arg beansprucht werden und man demzufolge des öfteren kurzzeitig die Orientierung verliert. Die Steuerung ist äußerst einfach, beschränkt sich aber schon fast auf ein Dauerklopfen der Feuertaste. Nervt bei einigen Spielen der Sound wegen seiner Monotonie manchmal schon arg, so ergänzt er hier die Atmosphäre des Spiels auf angenehme Weise. Die insgesamt acht zu lösenden Stufen und die Wahl zwischen verschiedenen Schwierigkeitsmodi garantieren zusammen mit der Zwei-Spieler-Option für lange anhaltenden Spielspaß. Auch wenn das Spiel wegen kleinerer Mängel einen schweren Stand haben dürfte, kann man es Fans von Ballerspielen durchaus empfehlen. *(dl)*

MEGA DRIVE	SHOOT `EM UP	
Besonderheiten - Zwei-Spieler-Modus - Deutsche Anleitung	**Hersteller** Sega **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** TOP 4
80%	85%	78%	81%

Super SONIC

Corporation

Daß nicht immer Jack the Ripper dafür verantwortlich sein muß, wenn im nebligen London grauenhaft verstümmelte Leichen aufgefunden werden, beweist Virgin's 3D-Rollenspiel auf drastische Weise. In der Welt der Zukunft sorgen nicht psychopathische Massenmörder sondern gentechnologisch mutierte Kreaturen für Angst und Schrecken.

London, in naher Zukunft. Grausame Morde beunruhigen die Stadt. Eine Untergrundorganisation findet heraus, wer hinter dieser Mordserie steckt: Die Universal Cybernetic Corporation (UCC), das größte Kybernetik-Unternehmen der Welt. Unter strengster Geheimhaltung entwickelten sie die absolute kybernetische Tötungsmaschine, Kosename 'The Ripper'. Die Untergrundorganisation will diesen Fall publik machen und weitere Greueltaten verhindern. Als einer ihrer Agenten werden Sie im Hauptgebäude der UCC abgesetzt, mit dem Auftrag einen der kybernetisch veränderten Embryonen herauszuschmuggeln. Bis Ihr Agent jedoch durch die verschiedenen, stark gesicherten Stockwerke bis zum Ziel findet, muß er sich gegen allerlei Gefahren durchsetzten. Die Steuerung des Agenten geschieht in interessanter subjektiver 3D-Grafik, d.h. man sieht immer nur das, was auch der Agent sieht. Im ersten Stockwerk angekommen, sieht man sich schon mit etlichen Gefahren konfrontiert. Verschiedene Sicherheitssysteme, wie z. B. Überwachungskameras, Infrarotfallen und Wachroboter müssen unbeschadet überstanden werden. Dann sollten Sie Ihrem Agenten eine Berechtigungskarte für die Aufzüge besorgen, denn nur so können Sie auf eine andere Etage gelangen. Zu Beginn des Spiels dürfen Sie Ihren Agenten näher definieren und ihn mit diversen Waffen bestücken - das geht von einfachen Granaten über Betäubungskapseln bis hin zur automatischen Zeitbombe. Ebenso wichtig wie die Waffen sind jedoch die etlichen Hilfsmittel unter denen man wählen kann. Ihr Agent kann nur erfolgreich sein, wenn Sie ihm so nützliche Dinge wie einen Power-Anzug, einen Jetpack, einen Rucksack-Computer oder einen einfachen Kompaß in die Hand geben. Aber die Auswahl ist zu groß, als das man sie hier niederschreiben könnte. Corporation ist ein interessantes Rollenspiel, das durch die subjektive 3D-Grafik an Reiz gewinnt. Die Spielerführung ist jedoch etwas aufwendig und kompliziert, und betrachtet man die gesamte grafische Gestaltung und die Klangeffekte, muß man doch einige Mängel in Kauf nehmen. Fans dieses Genres sollten das Spiel vor einem evtl. Kauf besser probespielen. *(dl)*

MEGA DRIVE	ROLLENSPIEL	
Besonderheiten - Deutsche Anleitung	**Hersteller** Virgin **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** Hersteller
66%	60%	63%	64%

Super SONIC

Die wenigsten Probleme mit diesem Spiel haben Leute, die Spinat entweder sowieso nicht mögen oder mindestens 12 Stunden vor dem Spielstart keine Biokost mehr genossen haben. Sonst könnte es passieren, daß die Betreffenden meilenweit laufen müssen bis sie eine Reling finden, über die sie mal so richtig k...ucken können.

TOXIC CRUSADERS

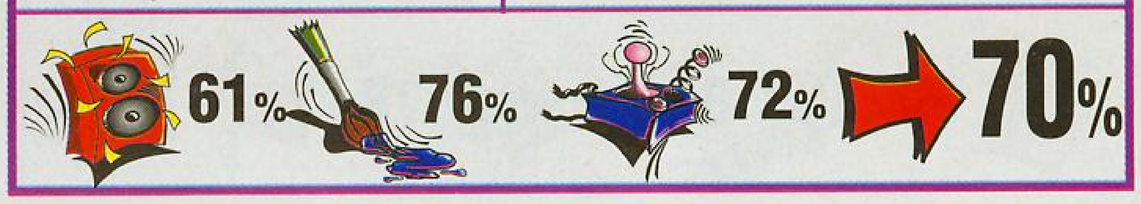
TOXIC CRUSADERS ist eine der absolut frechsten Klau-Orgien, bei welcher Goodies zum Teil recht bekannter Spiele mit viel Giftmüll verrührt und mit Comic abgeschmeckt wurden. Solo oder auch zu zweit könnt Ihr aus drei Spielfiguren wählen, um das hübsche, verseucht-verträumte Kernkraft-Städtchen Tromaville gegen den unerhörtesten Angriff zu schützen, der seit Industriemüllgedenken über die Stadt und die gesamte Welt hereinbricht. Die Smogulen nämlich, ihrerseits die größten Weltallverschmutzer, sind auf die total abwegige Idee gekommen, die Erde als wilde Müllkippe zu benutzen - so etwas könnte uns nicht passieren! Unsere drei Helden treten nun gegen diese Invasoren an. Mit Fliegenfängerzunge, Köcher, Wisch-Mop und anderem geeigneten Gerät wird in diesem Horizontalscroller zur Sache gegangen. Ihr startet in den Straßen Eurer Heimatstadt und fegt dort mit einem Skatebord mit eingebauter Laserkanone die Hauptstraße entlang. Im Stadtpark findet Ihr ein fremdes Raumschiff. In diesem smogulanischen Müll-

raumer geht es zum Heimatplaneten der Müllkutscher. Dort angekommen schlagt Ihr Euch durch das Plattformgewimmel des Raumflughafens zu einem Zug durch, der Euch zur Hauptstadt bringt, wo es dann dem Oberstinker Czar Zoster an den Kragen geht.

Jeder dieser sechs Level ist dabei noch in mehrere Stufen unterteilt und stellenweise mit guten Gags ausgestattet, wie zum Beispiel die Zonen der Schwerelosigkeit im Raumschiff. Die Horden von Gegnern und die latente Absturzgefahr von Plattformen lassen die Leben und Continues recht zügig dahinschmelzen. Die aus Gegenständen und erledigten Widersachern freigesetzten Symbole für Extras (sechs verschiedene), sowie die pro Treffer erhaltenen Punkte sorgen hier wenigstens für etwas Ausgleich. Überraschenderweise ist die Steuerung recht präzise ausgeführt und sorgt zusammen mit den guten Animationen für einen positiven Gesamteindruck. Der Sound hält sich etwas zurück, fällt aber nicht unangenehm auf. Im Doppel ist eine Menge gute Laune angesagt, denn die Spielfiguren ergänzen sich jeweils. So kann etwa Toxic, der grünliche Schleimi, die anderen auf die Schulter nehmen und als rasenden Torpedo über den Bildschirm fetzen lassen. Das Spiel ist auf keinen Fall eine billige Kopie hinlänglich bekannter Spiele und der comicartige Handlungsablauf dominiert. So auf Anhieb fiele mir als vergleichbare Qualität etwa 'Turtles in Time' (SNES) ein. Zumindest anschauen solltet Ihr Euch das Teil einmal.

(re)

MEGA DRIVE	BEAT `EM UP	
Besonderheiten - Englische Anleitung - Zwei-Spieler-Option	**Hersteller** Sega **Preis** ca. DM 109,-	**Muster von** TOP 4



Ferrari Grand Prix Challenge

Spätestens seit Senkrechtstarter Michael Schumacher einen Erfolg nach dem anderen in der Formel 1 verbuchen kann, steigt die Popularität dieses schnellen Sports auch bei denjenigen, die sich zuvor nicht allzu viel um die Formel 1 scherten.

Mit Ferrari Grand Prix Challenge kommt nun ein Spiel für den Mega Drive auf den Markt, mit dem Ihr in die Lage versetzt werdet, die verschiedenen Weltmeisterschaftskurse daheim auf dem Bildschirm nachzufahren. Bevor Ihr das erste Rennen startet, könnt Ihr unter mannigfaltigen Einstellungen diejenigen auswählen, die euch für die jeweilige Strecke als am geeignetsten erscheinen. Ihr könnt euch z.B. sofort in den Weltmeisterschafts-Modus stürzen oder aber zuerst einmal in sog. Practice Races die verschiedenen Strecken kennenlernen, und Euch auf diese Weise etwas mit Euerem Flitzer vertraut machen. Danach könnt Ihr Eueren Wagen näher konfigurieren: Das geht von der Art der Reifen und Radaufhängung über die Leistung Eueres Motors und der Art der Schaltung (Automatik bzw. Getriebe). Seid Ihr dann mit Euerer persönlichen Konfiguration zufrieden, dürft Ihr im Practice-Modus darüber entscheiden, in welcher Startaufstellung das Spiel beginnen soll und welche Wetterbedingungen vorherrschen sollen. Und dann kann es eigentlich auch schon losgehen, und Ihr könnt Euch einen kleinen Eindruck davon verschaffen, wie schnell, aufregend und gefährlich der Beruf eines Formel 1-Fahrers wohl sein muß. Damit Ihr jedoch nicht unnötige Boxenstopps einlegen müßt, empfiehlt es sich die im Handbuch aufgeführten Tips zu den einzelnen Strecken sorgfältig zu studieren. Wem das Ganze irgendwann einmal zu monoton werden sollte, dem sei empfohlen im Zwei-Spieler-Modus gegen seinen liebsten Freund/Feind anzutreten - anhaltender Spielespaß ist somit gesichert. Auch wenn die Spielbarkeit und die Motivation durch die große Anzahl verschiedener Strecken langfristig gesichert sind, muß man doch kritisch anmerken, daß in Punkto Grafik und Sound sicherlich erheblich mehr möglich gewesen wäre. Für all jene, die entweder noch kein Rennspiel besitzen oder aber echte Fans dieses Genres sind, dürfte sich ein Kauf durchaus lohnen. *(dl)*

MEGA DRIVE	RENNSPIEL	
Besonderheiten - Zwei-Spieler-Modus - Paßwortfunktion	**Hersteller** Flying Edge **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** Hersteller

64% 75% 87% → 78%

John Madden Football 93

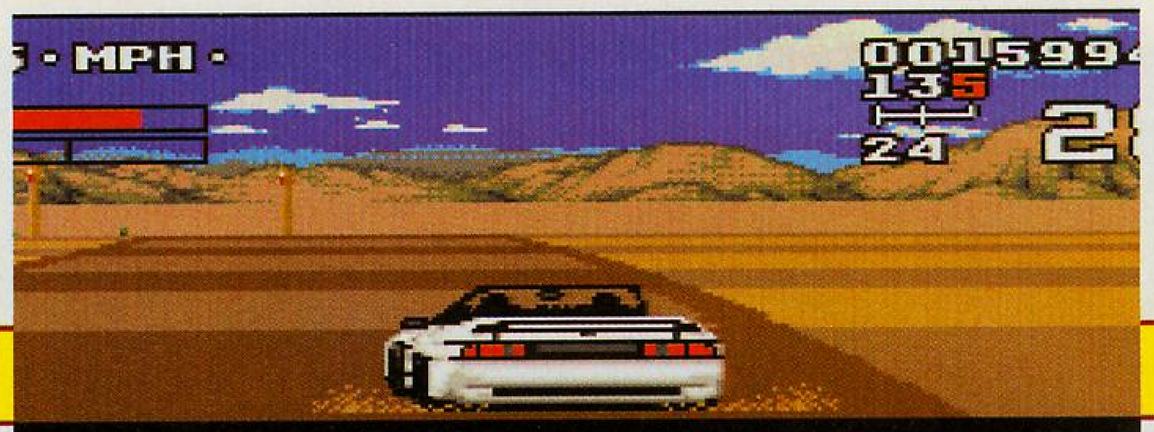
Alle Jahre wieder! Electronic Arts wirft wieder eine neue Version ihrer Football-Simulation auf den Markt. Kein Wunder, schließlich wollen sie weiterhin die ungekrönte Nummer Eins auf diesem Sektor sein, und wie es aussieht, werden sie das auch weiterhin bleiben.

Wer jetzt allerdings glaubt mit JMF 93 ein mehr oder weniger neues Spiel vor sich zu haben, sieht sich getäuscht. Die Neuerungen gegenüber der 92er Version sind beileibe nicht berrauschend. Ein paar neue Animationssequenzen hier, ein paar Wortgefechte da und schon kann man, unter Berücksichtigung der Hinzunahme einiger historischer Teams, die ihr eigenes Turnier veranstalten dürfen, die Zusatzfunktionen abhaken.
Es ist wohl wahr, daß man ein gutes Spiel nur schwer verbessern kann, aber für diejenigen, die schon ein Madden-Spiel besitzen, dürfte sich ein Kauf dieses Moduls erübrigen. All jenen, die noch keine Football-Simulation ihr eigen nennen, sei dieses Spiel natürlich wärmstens ans Herz gelegt. Die Grafiken und Animationen sind mit das Feinste was derzeit für den Mega Drive im Bereich der Sportspiele angeboten wird. Die Spielerführung ist einfach und detailliert, und die am Bildschirm nachzuvollziehenden Aktionen sind sehr realitätsnah. Und ob in der Defensive oder im Angriff - stets stehen Euch eine große Anzahl von Optionen zur Verfügung, mit denen Ihr die gegnerische Mannschaft verwirren könnt. Laufpässe, Field-Goals, Tacklings, Interceptions - dieses Spiel bietet Euch alles! Doch bis Ihr die richtigen Aufstellungen gefunden habt oder herrliche Pässe auf die Wide-Reciever werft oder gar Eueren ersten Touch Down erzielt, sind schon mehrere Stunden harten Trainings vonnöten. Aber es lohnt sich! Man wird mit lange anhaltendem Spielspaß belohnt. *(dl)*

MEGA DRIVE	SPORTSPIEL	
Besonderheiten - Zwei-Spieler-Modus - Deutsches Handbuch	**Hersteller** Electronic Arts **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** Hersteller

90% 95% 97% → 95%

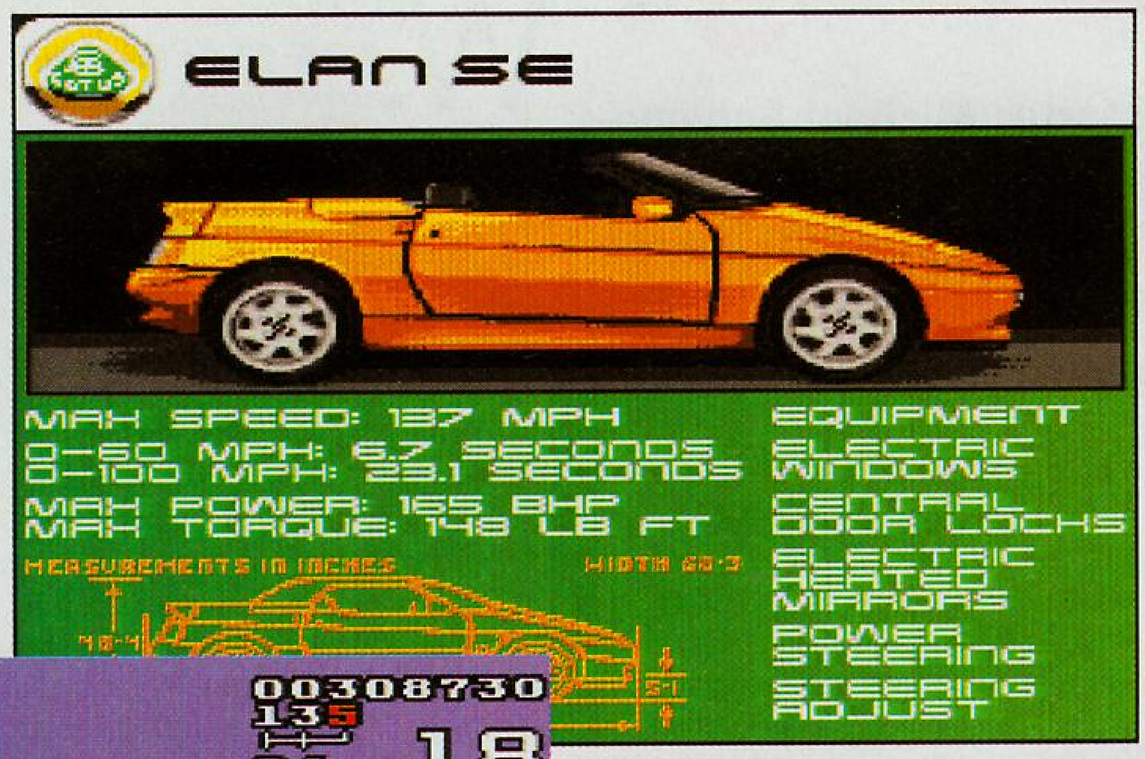
Super SONIC

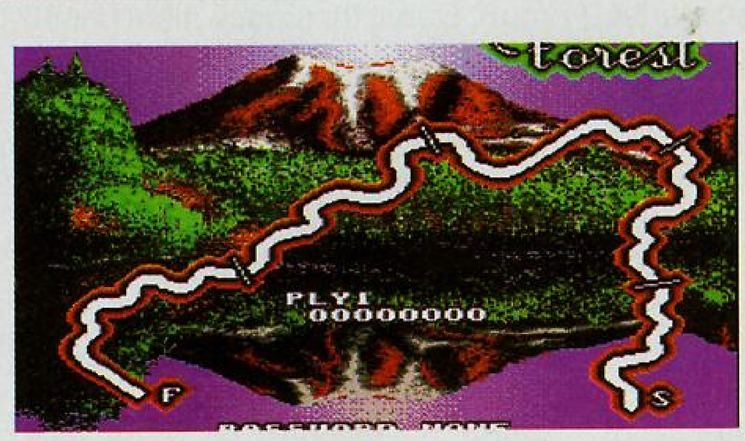


Wer träumt nicht davon in einen schnellen Sportwagen einzusteigen, das Gaspedal durchzutreten und mit aufheulenden Reifen die Straßen entlangzubrettern, ohne die Gefahr eingehen zu müssen, eigenes oder fremdes Leben bedroht zu sehen? Electronic Arts verwirklicht mit Lotus Turbo Challenge diesen Traum.

Lotus Turbo Challenge

Mark. Set. Go!. Wroom, und ab geht es mit einem Lotus Esprit Turbo bzw. einem Lotus Elan. Ihr sitzt locker und lässig in den Sportsitzen, laßt Euch von nichts aus der Ruhe bringen und rast halsbrecherisch und mit quietschenden Reifen um die engen Kurven. Ziel des Spiels ist es, in einer bestimmten, vorgegebenen Zeit den nächsten Checkpoint zu erreichen (vier bis acht je Strecke), um weiter im Rennen zu bleiben. Doch so leicht wie es hier vielleicht klingen mag ist es beileibe nicht, denn mit euch auf der Piste sind noch eine ganze Menge anderer Rennfreaks, an denen vorbeizufahren so einfach nicht ist. Und wenn Ihr bei einem Euerer gewagten Überholmanöver doch einmal einen Gegner von der Fahrbahn schießt, büßt Ihr das mit erheblichem Geschwindigkeits- und damit auch Zeitverlust - das Erreichen des nächsten Checkpoints rückt so schnell in unerreichbare Ferne.





Aber nicht nur Euere motorisierten Gegner machen euch das Pistenleben zur Hölle, auch herumliegende Felsbrocken, Strohballen oder etwa Baumstümpfe erfordern eine blitzschnelle Reaktion, um nicht damit zu kollidieren. Und wer dachte, daß die erste der insgesamt acht verschiedenen Strecken schon schwer war, der darf sich darauf freuen in den nächsten Stufen durch dichte Nebelsuppen, glühendheiße Sandpisten, schneebedeckte Bundesstraßen oder gar die stockfinstere Nacht zu fahren.

Die Steuerung auf dem Controlpad ist denkbar einfach und sehr präzise (am Anfang solltet Ihr mit der Automatik fahren, das erleichtert Euch das Kennenlernen der einzelnen Strecken). Die Grafik wurde durchaus ansprechend gelöst, allein der etwas magere Sound läßt einige Wünsche unberücksichtigt. Absolut notwendig und spaßsteigernd ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem garantiert emotionsgeladene Stimmung aufkommt. Und um Eueren Gegner so richtig eine vor den Latz zu hauen und um das eigene Selbstwertgefühl zu stärken, empfiehlt es sich nach gelungenen Überholmanövern die C-Taste zu betätigen - ein überhebliches 'Yeeeee-Haa' ist der akustische Lohn für ein gewagtes Manöver. Alles in allem ein sehr gut spielbares und lange motivierendes Rennspiel, dessen Erwerb man ohne weiteres ins Auge fassen sollte.

(dl)

MEGA DRIVE	RENNSPIEL	
Besonderheiten - Paßwortfunktion - Zwei-Spieler-Modus	**Hersteller** Electronic Arts **Preis** ca. DM 120,-	**Muster von** Hersteller

74%

81%

90%

83%

Where in the World is Carmen San Diego?

Dies ist nach 'Where in time ...' die zweite Umsetzung eines Spieles der Carmen San Diego-Computerspiel-Reihe für SEGA's Flaggschiff. Die etwa fünf Folgen umfassende Serie ist bereits millionenfach über die Ladentische der USA gewandert und findet auch in Canada als offizielles Lehrmittel Einzug in den Schulunterricht.

Der Hauptgrund liegt wohl darin, daß die Software dieser Serie grundsätzlich fünfsprachig ausgelegt ist. Der Spielablauf sieht nun so aus, daß Ihr wieder als Detektiv der ACME-Agentur unterwegs seid, um überall in der Welt Diebstähle von kulturhistorisch wertvollen Gegenständen aufzuklären, die von der Bande Carmen San Diego's verübt werden. Nach dem Eintragen des Namens in die Verträge mit ACME erhält man den Auftrag in Form einer Ortsangabe und einem Stichtermin, bis zu dem der Täter verhaftet sein soll. Dann erscheint eine Weltkarte mit mehreren eingezeichneten Städten, zwischen denen immer die richtige ausgesucht werden muß. Dort angelangt hat man nun mehrere Möglichkeiten zu handeln. Während die linke Bildhälfte digitalisierte Bilder von Sehenswürdigkeiten des Reisezieles bietet, wird auf der rechten Seite eine Reihe von Tasten mit einem darüberliegenden Textfenster gezeigt. Nun müssen vor Ort Leute befragt und deren Angaben über die gesuchte Person in ein Dossier eingetragen werden, bis nur noch ein möglicher Tatverdächtiger übrig bleibt. Wichtig ist die Entscheidung, wohin die Flüchtigen wohl gereist sein könnten, denn die Zeugenangaben sind immer indirekt und die Hinweise können im beiliegenden Lexikon nachgeschaut werden. Gegen Ende einer Verfolgungsjagd tauchen Comic-Figuren im Stil der 'Paulchen-Panther-Serie' auf, die vor allem bei den Jüngeren, die eindeutig die Zielgruppe dieser Software-Reihe sind, gut ankommen. Für jeden Fall gibt's ein Passwort, mit dem ein Weitermachen zu späteren Zeitpunkten ermöglicht wird. Grafisch wird die Konsole zum Teil ausgereizt, der Titelsong ist knackig, während des Spieles gibt's nur FX-Spunds.

FAZIT: Hier wird eine Facette von Spiel-Software zugänglich gemacht, deren didaktischer Wert dem 'Rennomee' des gesamten Genres gut tut. Nicht für Hardcore-Action-Fans. *(re)*

MEGA DRIVE	DENKSPIEL	
Besonderheiten - Deutsche Textausgabe - 1000 seitiges engl. Lexicon	**Hersteller** Electronic Arts **Preis** ca. DM 140,-	**Muster von** Hersteller

61% 76% 67% → 68%

Super SONIC

Championship Pro Am

Schon mal mit kleinen Jeeps durch die Gegend gerast und mit Raketen auf den lieben Vordermann geballert? Nicht? Na, das wird sich jetzt aber ändern, denn in Tradewest's Pro-Am ist Skrupellosigkeit Voraussetzung für den Erfolg.

Aber halt, bevor wieder alle Eltern entsetzt aufschreien und den lieben Kleinen das Modul aus den Patschhänden reißen, bei den genannten Jeeps handelt es sich um unbenannte, ferngesteuerte Modellautos. Ihr steuert nun einen dieser Flitzer mit dem erklärten Ziel, pro Rennen einen der drei ersten Plätze zu ergattern, denn sonst heißt es 'Game Over'. Das Renngeschehen wird von schräg oben dargestellt. In einer Anzeigenreihe am unteren Teil des Bildschirmes seht Ihr Euren Score, eine verkleinerte Gesamtansicht der Rennstrecke, Eure Geschwindigkeit und die Anzahl der zur Verfügung stehenden Raketen. Weiterhin erfahrt Ihr den Level in dem Ihr Euch befindet und die Anzahl der noch zurückzulegenden Runden. Eine Qualifikationsrunde wird nicht verlangt und daher geht es gleich richtig ins Renngeschehen. Während der Fahrt könnt Ihr durch geschicktes Steuern noch verschiedene Extras durch einfaches Darüberfahren aufnehmen. Es gibt Raketen, Bomben, Munition für die Bordkanone, verbesserte Reifen, Turbobooster und sogar Überrollbügel für den Jeep zu ergattern. Zusätzlich findet Ihr Bonuslettern, die das Wort Champion ergeben können und Zipperfelder auf denen die Karre enorm beschleunigt. Aber wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten und so gibt es natürlich auch Hindernisfelder, die Euch das Rennen erschweren sollen. Regenpfützen, Öllachen und vieles mehr sollten wenn möglich geschickt umkurvt werden. Championship Pro Am bietet dem Spieler 24 Level lang witziges Renngeschehen. Leider wurde auf einen Zwei-Player-Mode verzichtet, was ich sehr bedaure, denn zu zweit mit einem Freund wäre dieses Spiel bestimmt die absolute Hölle. Die Grafik befindet sich leider auf Master System-Niveau und der Sound kommt sicher nicht auf CD raus. Was bleibt ist ein nettes Rennspiel für zwischendurch. *(rw)*

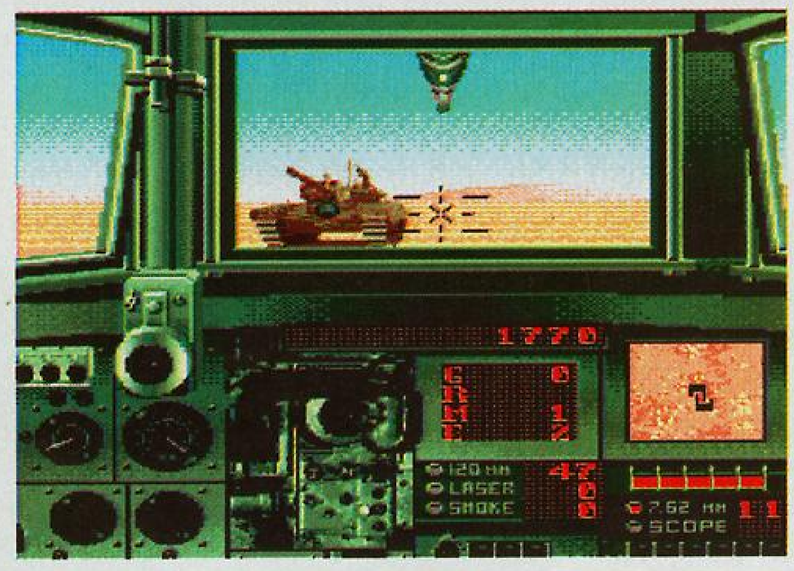
MEGA DRIVE	SIMULATION	
Besonderheiten - Englische Anleitung - Continues	**Hersteller** Tradewest **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** TOP 4

71% 64% 73% → 69%

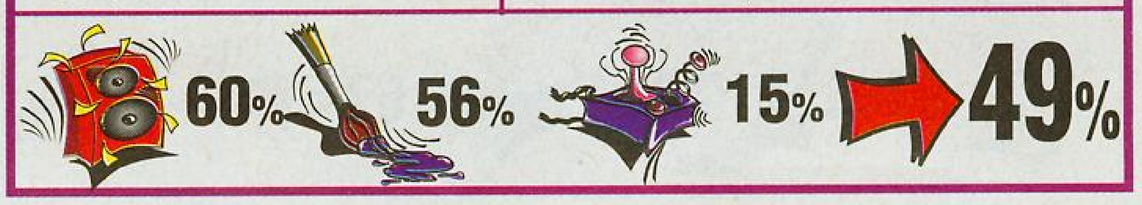
Super Battletank

"Da isses nun, das infanteristische Gegenstück zum Mega-Knaller Desert Strike, dem (Import-) Modulhit 92. Als Veteran und hochdekorierter Überlebender des M1 ABRAMS BATTLE TANK-Simulator (MD) dachte ich voller Vorfreude an eine neue Herausforderung und war als Oberstratege vom Dienst erklärterweise am Dransten, als das Test-Teil eintrudelte.

Dazu kommt, daß dieser Simulator ebenfalls für alle NINTENDO-Konsolen erscheint und bereits seit März/April letzten Jahres vollmundig als der Simulator schlechthin gehandelt wird. Also, wie immer wenn's brennt, wird das Spiel direkt und ohne vorheriges Literaturstudium angespielt. Und da war er, dieser wunderschöne Schattenriß des M1 vor der untergehenden Sonne, der mit langsamem Schwenk auf den Betrachter zukommt. Das Briefing in der Einsatzzentrale ließ mich vor Vorfreude auf dem Stuhl hin- und herrutschen. Start zum Level 1 - die Momente der Wahrheit. Und leise ächzend sank mein Kinn nach unten, bis es sich mit einem sanften Plop in den Teppichboden grub, während die Spählinsen durch einen besänftigenden Schleier von Tränen der Enttäuschung getrübt wurden. Herrschaftszeiten, so etwas Bescheuertes ist mir noch nicht begegnet. Oder wie soll man das verstehen, daß man anstatt in einem Panzer in einem Wintergarten mit Rundumverglasung sitzt, der im Styling fatale Ähnlichkeiten mit der Heli-Simulation SUPER HUEY (Atari 7800, 1984) hat? Und wieso ist auf dem Gewächshaus eine 120mm Kanone? Wenn schon, dann bitte einen Rotor, das hätte hier wesentlich mehr Sinn gemacht. Und um das Bild abzurunden, die zwei Maschinengewehre, die links und rechts unterhalb der Panoramafenster ihre Garben verstreuen, sind ebenfalls aus dem Flugsimulator geklaut. Der M1 besitzt ein Gewehr seitlich der Kanone und ein zweites kann zur Fliegerabwehr auf den Turm vor der Einstiegsluke aufgesetzt werden (so wie es auf dem Deckel der Spieleschachtel zu sehen ist!). Die Statusanzeigen im Inneren des 'Dings' sind zwar zahlreich, aber entsprechen a) wiederum dem Flugsimulator und sind b) teilweise sinnlos, denn was nutzt die Höhenneigung des Rohres auf dem 'Dings' in Grad, wenn die Gegner in einer Art 'Ruckel-Zoom-Samba' vor der Optik herumjazzen und die Geschosse als gähnende Leuchtbohnen träge durch den Wüstenhimmel torkeln? Nein, ich bin noch nicht am Ende, ich komm jetzt erst in Fahrt! Schaut Euch mal die Packung an oder sonst ein Bild des M1. Dann kommt jetzt die Preisfrage: Was kennzeichnet einen erwachsenen, voll funktionsfähigen M1? Richtig geraten, der Turm! Und konsequenterweise besitzt unser 'Ding' zur Vermeidung irgendwelcher zufälliger Verwechslungen mit einem M1 natürlich keinen Turm. Allenfalls etwas hin- und herwedeln kann man mit dem Rohr (das auf dem Ding meine ich). So was gab es natürlich in der Entwicklungsgeschichte des Panzerbaus: Sturmgeschütze und Kanonenjagdpanzer (etwa 1938 - 1975 im deutschen Panzerbau als preiswerte Panzer-Alternative im militärischen Dienst) besaßen ein starr eingebautes Geschütz, das zwecks Zielkorrektur etwas schwenkbar war, aber doch nicht der M1! Das Schärfste kommt aber noch: Abgesehen davon, daß das 'Ding' mit den Leistungsdaten eines F1-Boliden beschleunigt bzw. bremst und wie ein Go-Kart um die Ecken rast (wahrscheinlich um die Tango-Panzer der Gegner besser verfolgen zu können), ist eine Fahrt über den Wüstenboden mit dem Ritt auf einem dieser Hoppelautomaten für Kinder am Eingang des Supermarktes zu vergleichen. Die einzige Stelle, die ich in Natura so kenne, ist die A 61 Frankenthal - Hockenheim kurz vor der Speyrer Rheinbrücke. Weiterhin gibt es seit Mitte der 70er Jahre für Panzerkanonen (und auch gerade für die 120mm Glattrohrkanone der Fa. RHEINMETALL) Laserzieloptiken, welche die Kanone (genau wie in M1 ABRAMS BATTLE TANK) auf ein eingerichtetes Ziel 'einrasten' lassen und selbstständig Vorhaltewinkel und Richthöhe ermitteln. Nicht so in unserem 'Dingens', denn das ist ja kein Panzer. Zwar gibt es ein laserselbststeuerndes Geschoß, allerdings ist dies eine Rakete (Typ AX), die aus dem Kanonenrohr gestartet wird. Das der Nebelwerfer mit einer Blendgranate verwechselt wurde, spielt da so gut wie keine Rolle mehr. Auch die Tatsache, daß das Gefährt beim Verlassen des 'Spielfeldes' prompt am gegenüberliegenden Ende auftaucht (so richtig Warp-mäßig a la PAC MAN oder STAR CONTROL) rüttelt keinen mehr aus der Apathie, denn die vage Hoffnung, doch noch einen (akzeptablen) Simulator zu entdecken wurde schon 30 Zeilen weiter oben aufgegeben. Übrigens gurkt Ihr nachts ohne IR-Suchhilfe oder Restlichtverstärker 'rum, das übt den Scharfblick. Zehn Level dauert die Zumutung, wobei ab Level 3 in Stages unterteilt wird. Ab dann ist auch eine eigene Station zum Nachtanken oder Laden und Reparieren verfügbar. Drei Continues sollen Euch den z. T. hohen Schwierigkeitsgrad schmackhaft machen, aber so lange halten das wohl eh die Wenigsten aus. Nach jedem Level gibt's eine kleine Erfolgsstatistik und ein Briefing für die nächste Runde. Die Farben und Hintergrundbilder sind gut, aber machen halt mit ein bißchen Sound noch kein Spiel. Fazit: Leute, dies ist kein Griff ins Klo, sondern eine Kur in der Gülle-Grube. Selten so tief geflogen mit einem Gewächshaus. Bei so einer Verlade hört der Spaß auf. Die bereits erhältliche SNES-Version ist genau der gleiche Müll, nur daß Ihr's wißt. *(re)*



MEGA DRIVE	SIMULATION	
Besonderheiten - Englische Anleitung - Continues	**Hersteller** Absolute Entertainment **Preis** ca. DM 119,-	**Muster von** TOP 4



Wer schon immer gerne von einer Zweitkarriere in der Rolle eines Vasco da Gama, Sir Walter Raleigh oder roten Korsaren geträumt hat, kann dies mit KOEI's neuestem Produkt verwirklichen. Das Thema des Spieles führt ins 16.Jahrhundert, die Zeit großer Entdecker und gefürchteter Piraten (inhaltliche Parallelen zum Computer-Spiel PIRATES sind nicht zufällig).

Uncharted Waters

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines jungen, portugiesischen Adligen, dem nichts weiter geblieben ist, als eine kleine Caravelle (Segelschiff) mit Ladung. Am Hofe hat er die Stellung eines Pagen, ist also ein etwas besserer Dreck mit Krawatte und möchte die Königstochter abschleppen. Dazu muß er es erst zu Etwas bringen und in den Rang eines Duke (Fürsten) erhoben werden. Dazu brauchte es damals wie heute hauptsächlich einen großen Haufen Geld und den können wir uns auf zweierlei Art und Weise aneignen: Als Kaufmann durch geschicktes Ausnutzen des Preisgefälles für die Waren, mit denen in jedem größeren Hafen gehandelt wird oder als Pirat durch abernten dessen, was andere gesät haben. Pfiffigerweise werden die beiden entsprechenden Werte für den Charakter-Skill Handel und Kampf vollkommen getrennt verwaltet. Berufsumsteiger fangen dementsprechend wieder als Lehrlinge an. Doch aller Anfang ist schwer, denn die Besatzungen der (maximal fünf) Schiffe der eigenen kleinen Flotte müssen permanent versorgt und die Maate (Schiffsführer) zum Erhalt der Motivation am Umsatz beteiligt werden. Maßzahl für Eure Karriere ist das beim königlichen Verwalter in Lisabon deponierte Guthaben und der Erfahrungswert. Ab und an wird man um die Erledigung eines Auftrages gebeten und daher sollte man in etwa wissen, wo es bestimmte Dinge zu kaufen gibt und wie die Preistendenzen sind. Man kann sich zu Beginn hauptsächlich in küstennnahen Regionen bewegen und so zwischen den bekannten europäischen Häfen Handel treiben. Wem dies zu Trocken ist, der kann in den Kaschemmen mit Gleichgesinnten eine Runde Poker oder 17 + 4 (Blackjack) spielen und so seine Kriegskasse aufbessern. Ganz Schlaue werden feststellen, daß mehrfaches Pendeln mit gleichen Gütern die Preise drückt bzw. den Einkauf verteuert - Marktwirtschaft live! Die beiliegende Seekarte von Europa und dem nahen Osten zeigt bei weitem nicht alle Handelsplätze und erst das nahe Vorbeifahren läßt die Crew neue Städte entdecken - das gleiche gilt übrigens für nahende Schiffe auf dem Wasser. Hier hilft der Kauf eines Teleskops, mit dem sich der Entdecker-Radius merklich vergrößert. Und wen dann in der Alten Welt Platzangst befällt oder die Sucht nach Ruhm und Ehre in neue Gefilde treibt, der kann Amerika und Ost-Asien besuchen und die Schätze der Neuen Welt erobern - eine gute Ausrüstung und hochseetaugliche Schiffe vorausgesetzt. Leider pflegt KOEI die Komplexität von Handlungsebenen und die Qualität des Programm-Codes mehr als die Grafik, die ähnlich wie bei den Vorgängern 'Romance of the three Kingdoms II' und 'Gemfire' eher mittelmäßig ist. Die von schräg oben gezeigten Szenarien (Städte, See, Seeschlacht) sind sparsam ausgeführt und verfehlen den (hohen) Standard vergleichbarer Produkte. Die Musik ist wenig abwechslungsreich, paßt stimmungsgemäß aber gut in die Handlung und Epoche. Trotzdem bewirkt das geniale Gemisch aus Rollenspiel und Simulation mit Echtzeitablauf, daß man nur zu gerne für ein paar Stunden zum Abenteurer zur See wird. Aus der Vielfalt an Details sei stellvertretend aufgeführt, daß die Windströhmungen gemäß den Jahreszeiten programmiert wurden und die Dauer der Reisen entsprechend beeinflussen. Der Batteriepuffer zum dauerhaften Abspeichern der Spielstände ermutigt auch zu riskanten Unternehmungen.

FAZIT: Man darf schon jetzt gespannt sein auf die nächste Veröffentlichung aus dem Hause der Entwickler, die (nach eigenen Angaben) Geschichte zum spielbaren Erlebnis werden lassen. Allerdings sollten die Jungs ihren Wert nicht überschätzen, denn selbst die Vergangenheit muß erschwinglich bleiben. *(re)*

MEGA DRIVE	SIMULATION	
Besonderheiten - Batteriespeicher - Echtzeitablauf	**Hersteller** KOEI **Preis** ca. DM 160,-	**Muster von** TOP 4

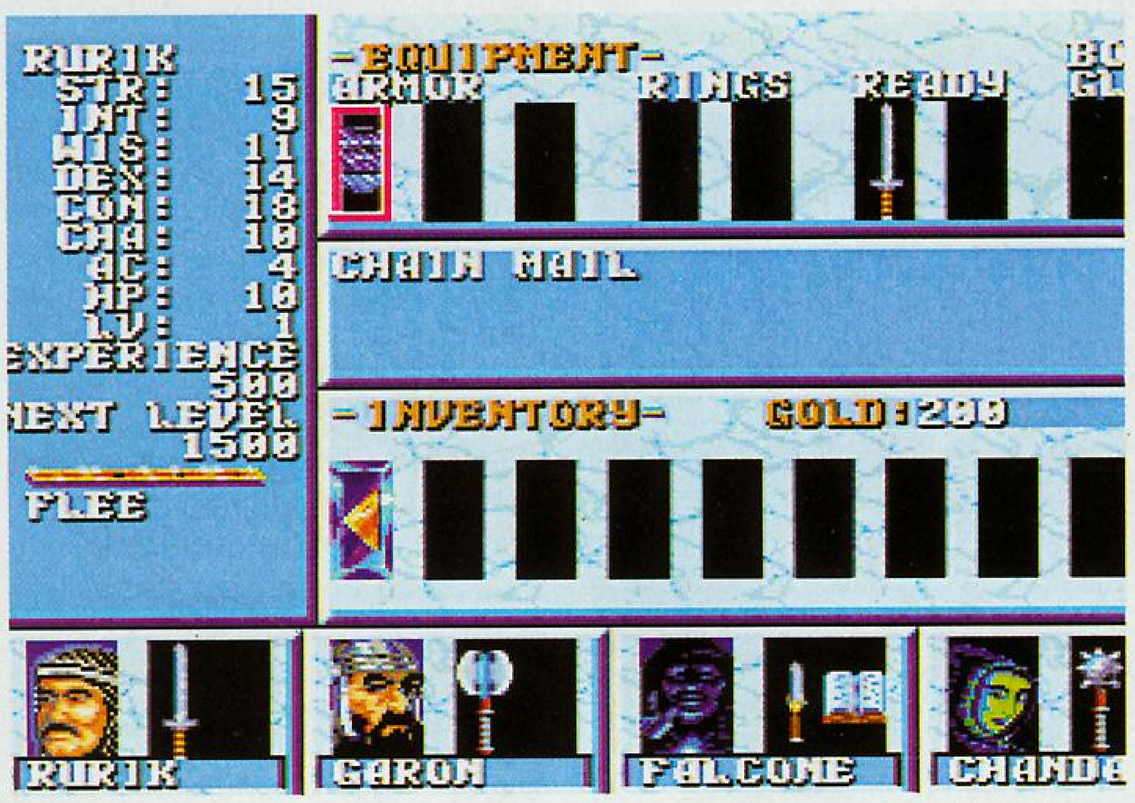
Order of the Griffon

Lord Korrigan möchte ein für allemal Schluß machen mit dem Gerücht um den Vampir, der sich angeblich in den Wäldern der Umgebung herumtreibt. Irgendwelche Bedenken Eurerseits mischt er mit jovialen Gebärden vom Tisch und nachdem Ihr Geld und Ausrüstung erhalten habt, könnt Ihr schlecht ablehnen, der Sache auf den Grund zu gehen.

Aber unsere Spiel-Erfahrung sagt uns, daß die scheinbar einfachen Dinge meist mehr als nur einen Haken haben. Darüberhinaus ist die Dungeons & Dragons-Reihe, aus deren Orginal-Kampagnen die vorliegende Umsetzung stammt, ein Garant für Spannung und knallharte Kämpfe. Die Regeln zum Aufstellen der Party (vier Typen aus sieben Gilden) sind ebenso orginalgetreu, wie die Auswahl der anfänglichen Charakterwerte und die Beförderungen während des fortlaufenden Spieles. Schätze und Monstermetzelgold erlauben den Tausch bzw. Einkauf einer besseren Ausrüstung und mit steigendem Skill-Level erweitert sich auch das verfügbare Magie-Arsenal. Im Map-Modus (Herumlaufen in der Landschaft) und beim Kampf (Zug-um-Zug-Technik) wird der gewohnte Blickwinkel von schräg oben geboten, bewegt man die Party durch Ortschaften, Labyrinthe und andere Lokationen, wird auf den klassischen 3D-Stil der 'Sicht-des-ersten-Mannes' gewechselt. Hier leistet die kleine Turbo-Chip-Karte Erstaunliches, aber dafür ist NEC-Hardware ja schon von Anfang an bekannt (PC-Engine, 1986). Bei einer derart mit Gegnern gespickten Landkarte wie im vorliegenden Game, ist man heilfroh, den Spielstand jederzeit im batteriegestützten RAM der Konsole sichern zu können. Natürlich gibt es für die Turbo-Grafx-Benutzer ohne Erweiterung ihrer Konsole das bewährte Passwortsystem, welches abgesehen vom Aufwand den gleichen Zweck erfüllt. Verhältnismäßig umfangreich fiel die Anleitung aus, in der alle Ausrüstungsteile und Zaubersprüche eingehend erklärt werden. Die Grafik ist von unterschiedlicher Qualität und bei der Detaillierung zeigen sich die Grenzen der Kapazität dieses Scheckkartenmoduls. Aber der gute Sound, die gelungene 3D-Programmierung und die Dichte der Handlung ziehen interessierte Rollenspieler schnell in den Bann.

FAZIT: Eine D & D-Geschichte in gewohntem Gewand solcher SSI-Produkte. Auf eine Super-CD-Version dieses Herstellers darf man mehr als gespannt sein.

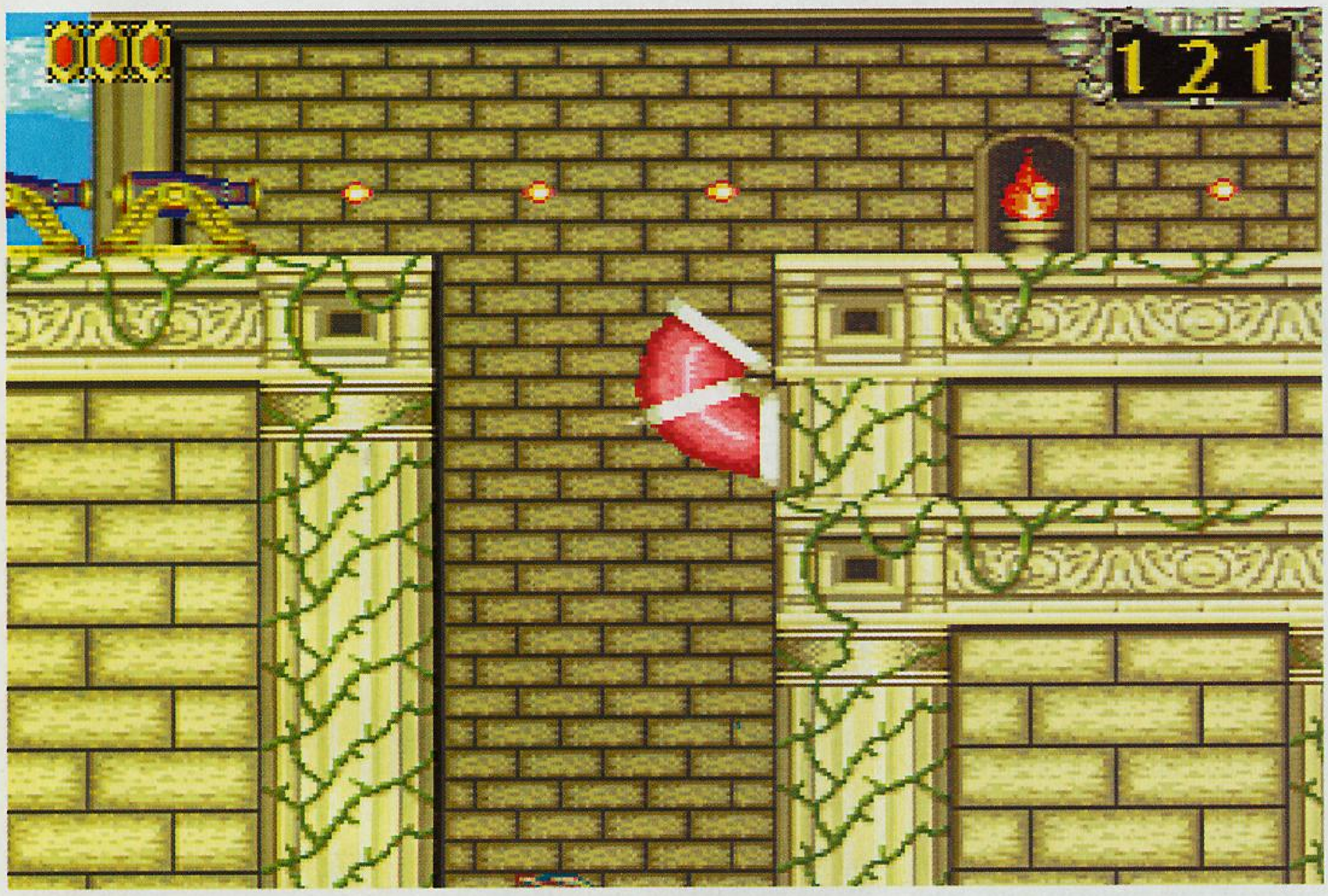
(re)



TUBRO DUO	ROLLENSPIEL	
Besonderheiten - englische Anleitung - Batteriespeicher	**Hersteller** SSI **Preis** ca. DM 110,-	**Muster von** Top 4

Somer Assault

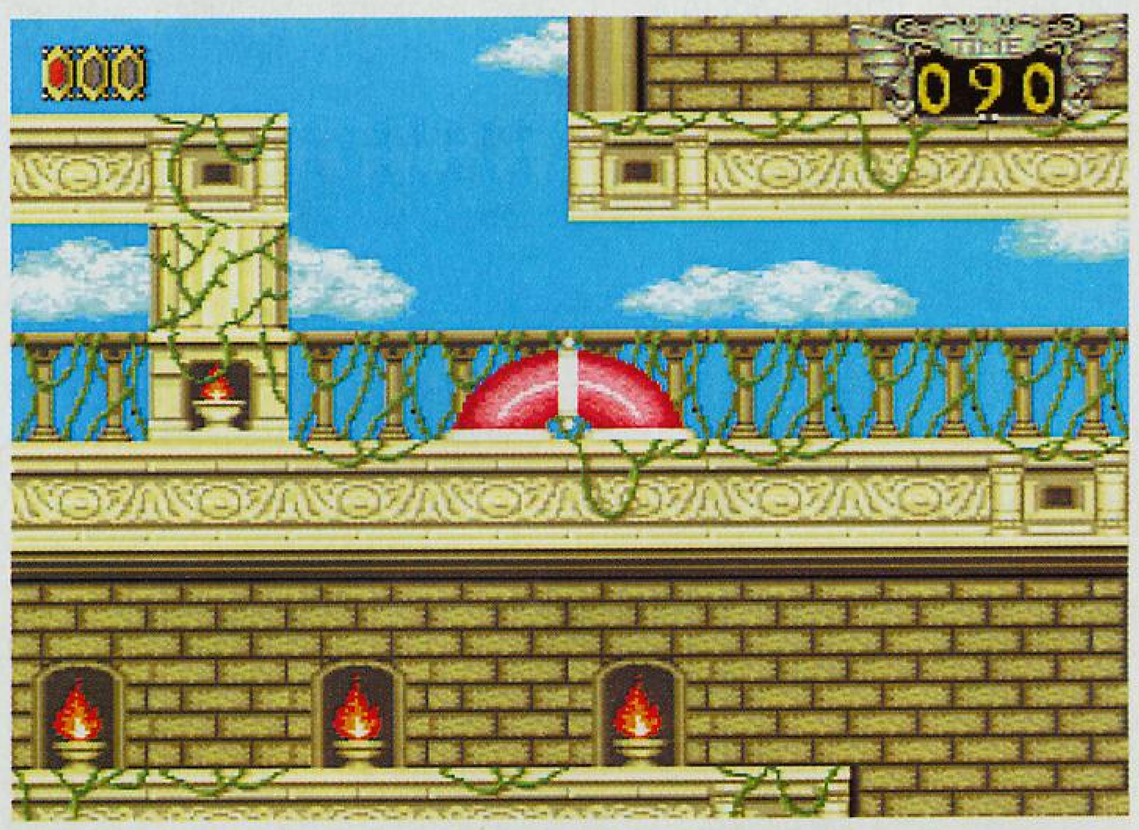
'Das haut einen doch glatt um, die haben das Heldensprite vergessen', war mein erster Gedanke beim Anspielen dieser Hu-Card. Nix Arnold oder Jean-Claude wartete auf meine nervösen Daumen, sondern etwas gänzlich anderes!

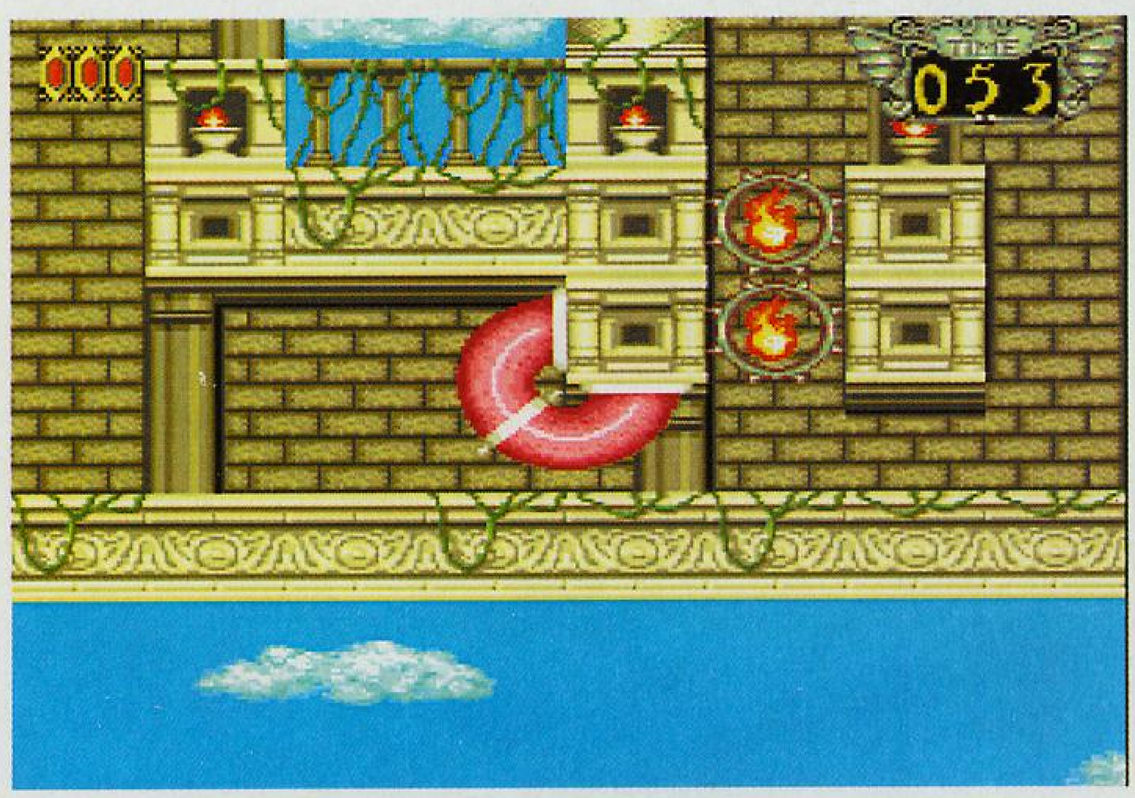


Schon beim Einschalten ging's unkonventionell zur Sache, mußte ich doch erst einmal Monat und Jahr meines Geburtstages eingeben, damit ich erfahre unter welchem Zeichen des Zodiacs meine Existenz steht. Das Spiel kommt auf dieses Zeichen später noch einmal zurück, nämlich dann, wenn Ihr in denjenigen der zwölf Level kommt, dessen Endgegner eben dieses Sternzeichen ist! Doch zurück zum Helden des Spiels, der sich als einer der originellsten Typen entpuppt, mit denen Ihr es je zu tun hattet. Kein Raumschiff oder Söldner sondern eine biegsame Röhre mit Saugnäpfen an beiden Enden steht im Mittelpunkt der Handlung. Ihre Bewegungen sind nach kurzer Eingewöhnungsphase recht vielfältig und animieren zu immer verrückteren Manövern. Hüpfen, laufen, ducken, schießen - es ist alles da. Springt das Gerät an die Decke, kann es dort kopfüber weiterlaufen, senkrechte Flächen sind ebenfalls kein Problem. Aber diese Beweglichkeit ist unbedingt notwendig, will man innerhalb eines gegebenen Zeitlimits den Raum des Bosses erreichen. Denn die von der Seite gezeigten Level wachsen sich mehr und mehr zu wahren Irrgärten aus, die sich noch zum Teil während Eurer Suche verändern. Ein weiteres Handicap sind die Gegnerformationen, welche durch die Gänge und Räume patroullieren, doch wenigstens hinterläßt der eine oder andere Widersacher beim Ableben eines der acht verfügbaren Items. Mit Schutzschild oder Dreifach-Schuß geht's eben doch leichter. Scheitert ein Anlauf, gibt's Continues ohne Ende (jeweils ab Levelbeginn). Schon nach relativ kurzer Eingewöhnungszeit zieht diese Mischung aus Tüftel- und Ballerspiel einfach jeden in seinen Bann. Wer bislang vergeblich neue Ideen in diesem Genre suchte, dem sei dieses Modul wärmstens empfohlen. Grafik und Sound präsentieren sich auf gehobenem Niveau mit einigen Highlights bei den Bossen, das Überwältigende ist und bleibt aber die Spielidee.

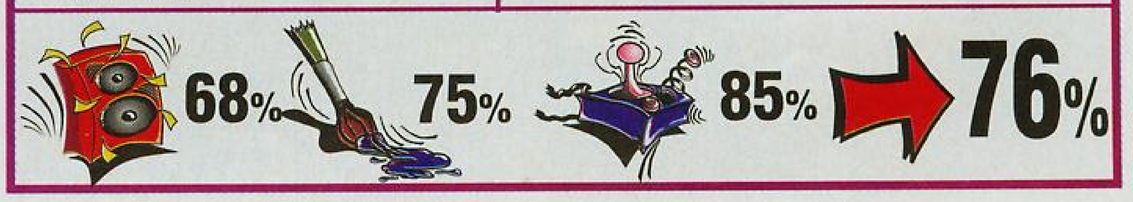
FAZIT: Pfiffige Ideen beleben die Szene und sollten auch entsprechend von Euch beachtet werden.

(re)





TURBO DUO	SHOOT `EM UP	
Besonderheiten - englische Anleitung - Continues	**Hersteller** Atlus **Preis** ca. DM 100,-	**Muster von** Top 4



CARTOON LINE

Part One

"Can you survive the most innovative challenge of computer's world?" tönt es vollmundig auf der Rückseite des schlichten Covers. Der erfahrene Redakteur weiß was damit auf ihn zukommt. Denn merke: Je großspuriger die Versprechen, desto herber die Enttäuschung.

Tatort Wilder Westen: Dem Held des Spiels, Cowboy Snow Face, wird auf seinem Weg in eine Stadt von verschiedenen Menschen und Tieren nach dem Leben getrachtet - in vier Levels muß er einige brenzlige Situationen meistern. Die Grafik ist wirklich recht gut gelungen und flüssig animiert, der Sound spärlich, aber witzig und passend. Die Steuerung jedoch beschränkt sich auf Links-Rechts-Bewegung, Hüpfen, Ducken oder aber eine vordefinierte Handlung ausführen. Das war's! Somit bleibt dem Spieler als einzige Aufgabe herauszufinden, welche Taste er zu welcher Zeit drücken muß, um den Helden vor dem Tod zu bewahren und ans Ziel zu führen. Eigentlich schade, die trickfilmartige Grafik hätte eine bessere Spielidee verdient, denn so kann dieses Game wohl nur wenige Fans motivieren...

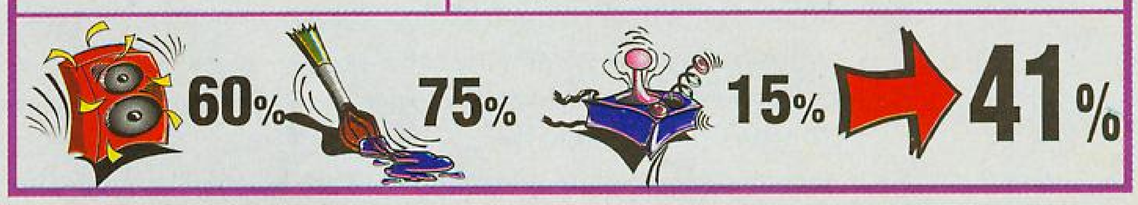
(pw)

ARCHIMEDES — **ARCADE ADVENTURE**

Joystick ☐ Tastatur ☑
Maus ☐ Andere ☐

Hersteller Eterna
Preis ca. DM 80,-
Muster von Uffenkamp Computersysteme

Besonderheiten
- nur RISC OS 2.01



SWIV

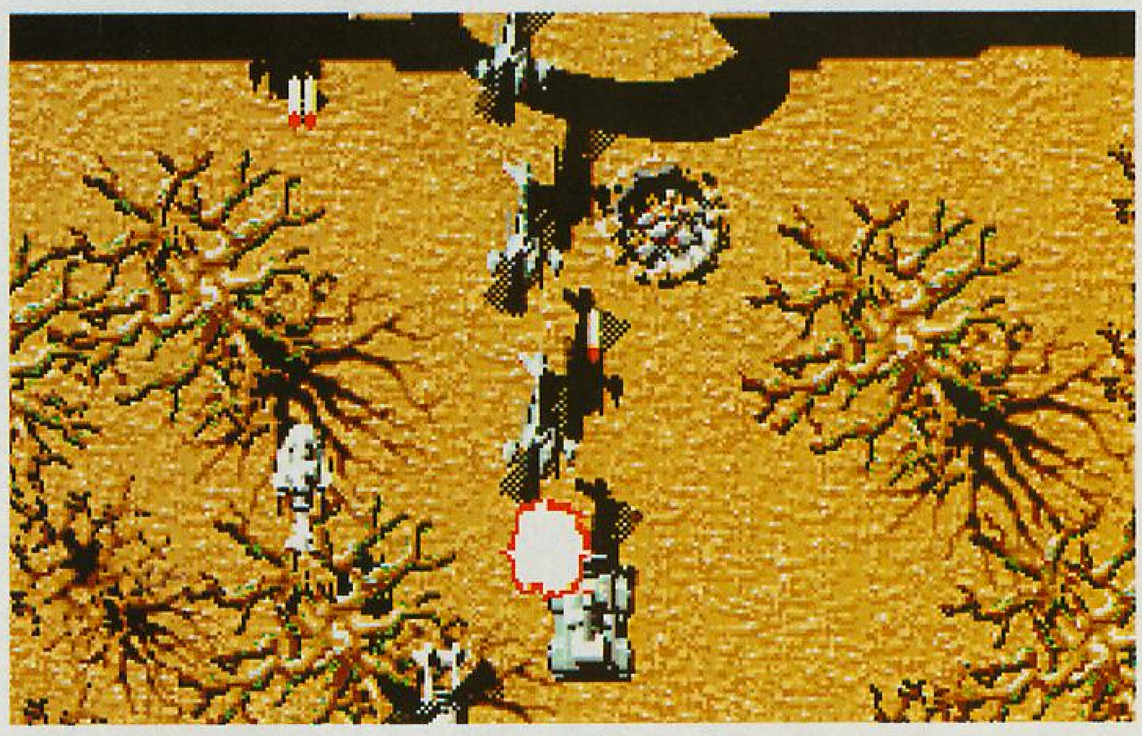
Dieses Spielgenre hat einen Vorteil: Die Vorgeschichte fällt meist recht knapp aus - wie auch in diesem Fall, wo einem schlicht die Errettung der Menschheit auferlegt wird!

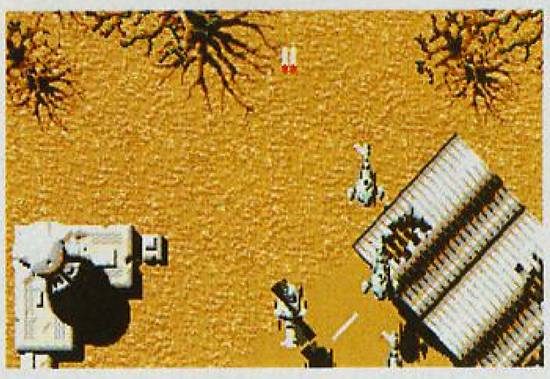
Spätestens nach den ersten Sekunden versteht jeder, daß es einfach um das Durchschießen zum feindlichen Hauptquartier geht. Das besondere an SWIV ist jedoch, daß es keine Levels gibt, die man nacheinander bestehen muß, sondern es in einem Stück bis zum Ende durchscrollt. Das wird durch dauerndes Nachladen von Diskette möglich, die während des Spiels immer im Laufwerk bleiben muß - doch trotz dieser speziellen Methode ist auch eine Installation auf Festplatte möglich.

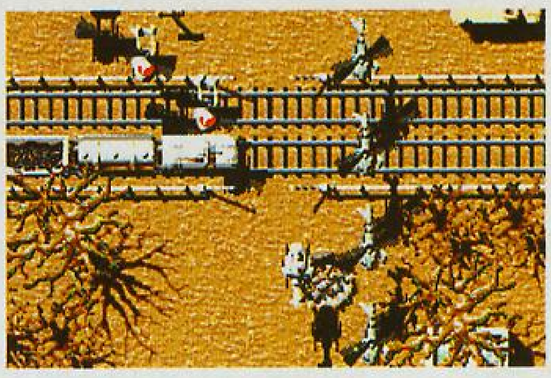
Im Spiel kann man - wenn man alleine spielt - zwischen Hubschrauber und Jeep wählen, wobei der Hubschrauber eigentlich immer die bessere Wahl ist. Im Zwei-Spieler-Modus dagegen ist der Jeep schon eher überlebensfähig, weil der Hubschrauber die "Jeep-Killer" schnell beseitigen kann. Die Gegner sind vor allem im späteren Verlauf teilweise recht ansprechend animiert und auch die Hintergrundgrafiken wurden detailliert gezeichnet. Des öfteren erscheint ein überdimensionierter Hubschrauber, der nach seinem Abgang wertvolle Extras, wie eine höhere Schußkraft und größere Streuung, hinterläßt. Die eigentlichen "Endgegner" der verschiedenen Abschnitte sind meist riesige Festungen und schießen aus allen Rohren, was dem Spieler reichlich zu schaffen macht.

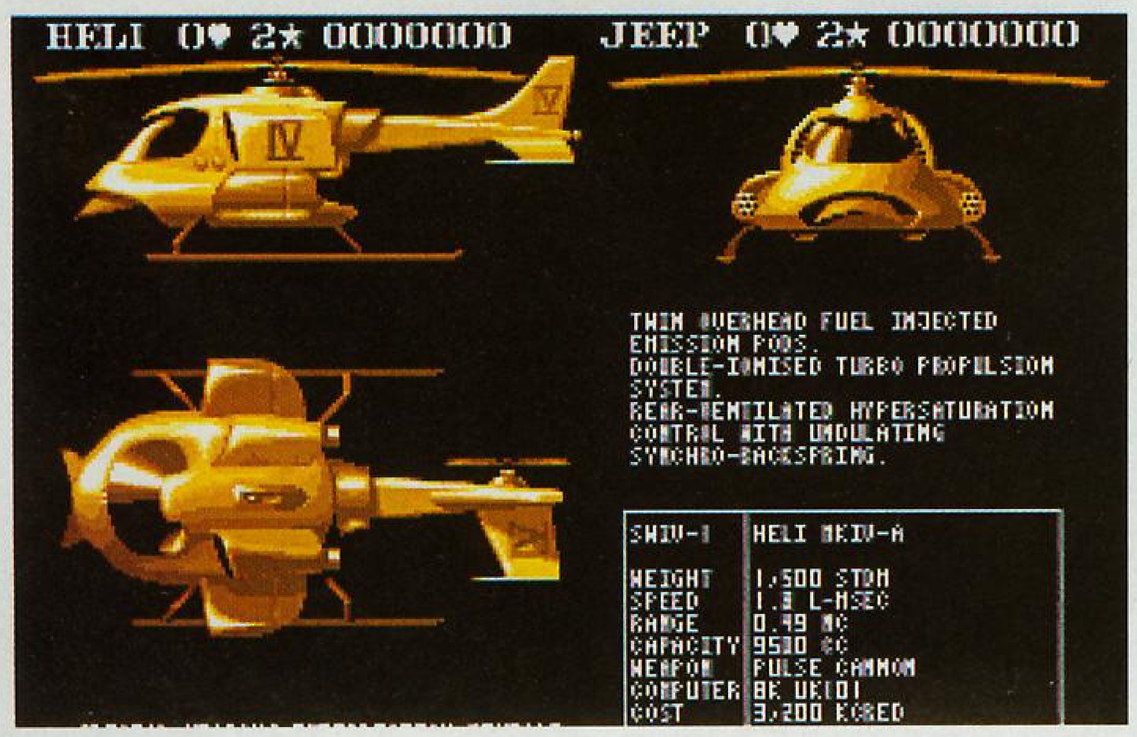
Die Musik zum Titelbild klingt gut, aber ungewöhnlich. Der Sound ist nicht überwältigend, außer Explosionen ist nicht viel zu hören, was für das Spiel völlig ausreicht. Leider gibt es keine Möglichkeit, an einer bestimmten Stelle weiterzuspielen, man muß immer wieder von vorne beginnen.

Der Archimedes meistert die Anforderungen des Spiels mühelos: Auch wenn es durch die vielen Sprites und Schüsse auf dem Bildschirm manchmal fast schon etwas unübersichtlich ist, wird der Spielverlauf dennoch nicht langsamer - nur selten merkt man eine kleine Verzögerung, wenn das Laden von Diskette (nicht bei Festplatte!) zuviel Zeit verbraucht. Durch das recht sanfte Scrollen, die gute Spielbarkeit und die gute Grafik ergibt sich ein Spiel, das auf dem Archimedes zu den besten Ballerspielen gehört, die bisher umgesetzt wurden und die Herzen von Action-Fans höher schlagen läßt.







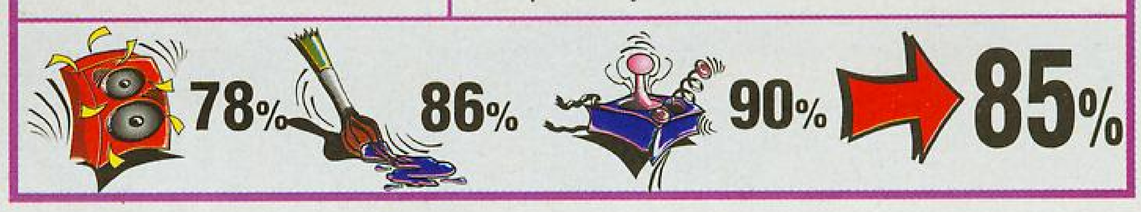


ARCHIMEDES — **ARCADE ACTION**

Joystick ☑ Tastatur ☑
Maus ☐ Andere ☐

Hersteller Krisalis Software
Preis ca. DM 80,-
Muster von Uffenkamp Computer Systeme

Besonderheiten
- Nachladen während des Spielens



NEU GOLDEN DISK 64

NEU GOLDEN DISK 64

NEU GOLDEN DISK 64

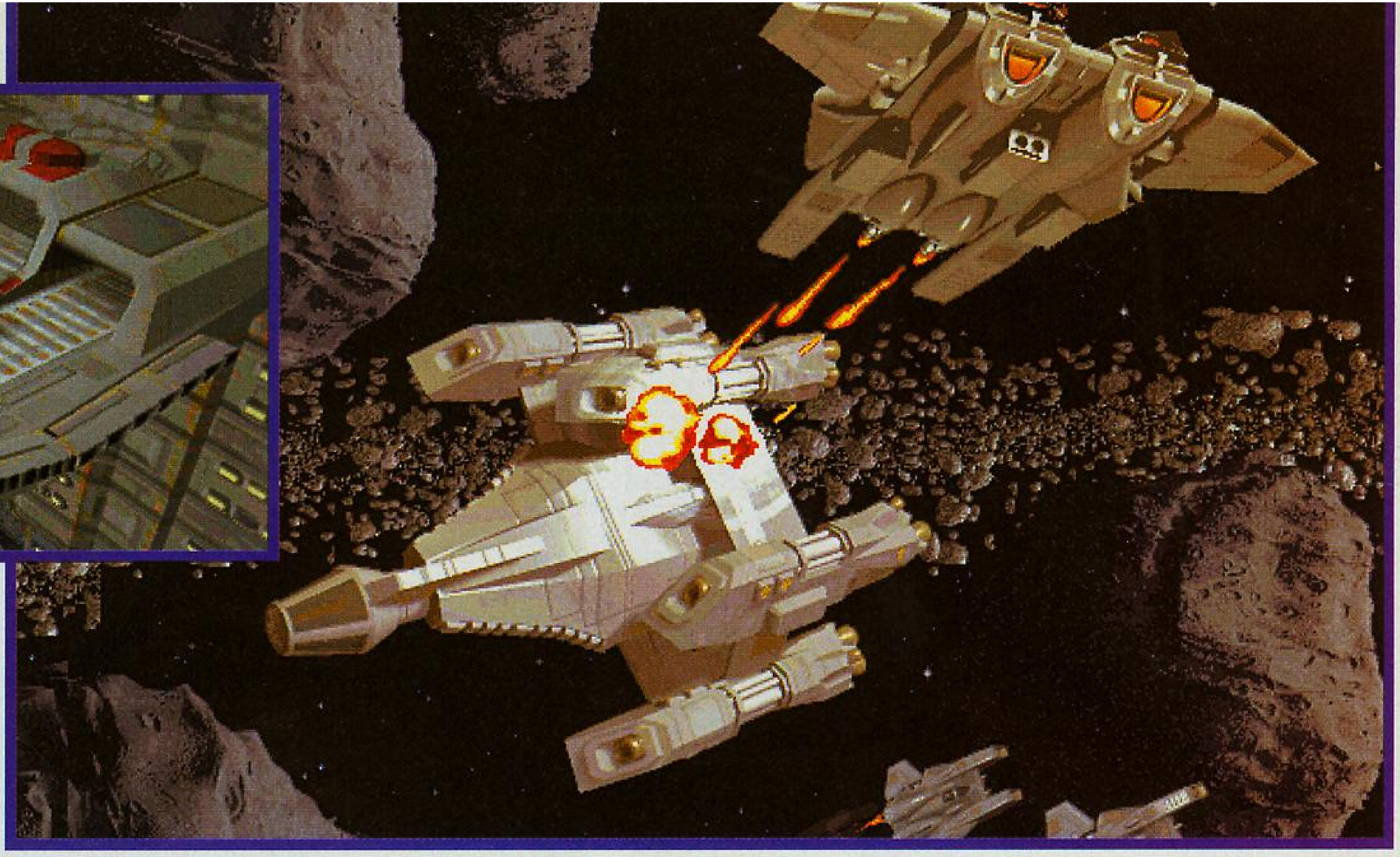
...wenn Sie grafisch hochwertige und soundtechnisch sehr gute Spiele suchen !

Die Idylle ist trügerisch...Professor Ottto Schmalhirn hatte eine Zeitmaschine entwickelt. Beim ersten Test der Maschine lief allerdings so ziemlich alles daneben, und Sie wurden in die Steinzeit gebeamt. Eine Panne kam natürlich nicht alleine, und so war es nicht mehr möglich, Sie wieder in die Gegenwart zurückzuholen. ..

In 6 aufregenden Level wird viel von einem Jump´n´Run-Spieler gefordert, da er zudem noch gefundene Extras kombiniern muß, damit er wieder in unsere Zeit zurück kann.

Ausgabe 02/93, ab 26.Februar NEU beim gut sortierten Zeitschriftenhändler.

Und das alles für nur 19,80



PRIVATEER nutz die verbesserten "Wing Commander"-Techniken, um das Szenario und die animiertien Sequenzen besser darzustellen.

ULTIMO für ULTIMA?

oder: WELTEN DER ZUKUNFT!

Play Time machte sich in den kalten Wintertagen auf zu anderen Ufern. Über den Großen Teich ging's ins hübsche Austin, Texas, wo man sich mit den Größen von ORIGIN verabredet hatte. Ein Hausbesuch, nicht ohne Folgen: ULTIMA VIII ist in der Mache, aber es wird kein ULTIMA IX geben. Nun, finden wir heraus, warum!

Austin hat schon das gewisse Etwas. Es ist sonnig, liegt idyllisch am Rande eines herrlichen Sees, das Leben hier ist nicht teuer, und es ist ein Eldorado für Musiker; Blues-Bars gekoppelt mit mexikanischen Fast-Food-Ketten...Außerdem leben hier zwei geniale Programmierer, die fest daran glauben, das Universum erobern zu können.

Ja, eigentlich haben sie ja schon einen Großteil davon in Besitz genommen. Die meisten von uns kennen das ein oder andere Game von Chris Roberts und Richard Garriot von ***ORIGIN***. Chris' ***WING COMMANDER*** hat die große Software-Küche regelrecht in Brand und neue Maßstäbe in Sachen Flugi-Sims gesetzt. Andere Konkurrenten auf diesem Sektor wurden einfach vom Himmel geholt und deklassiert, und dies mit intelligentem Spielaufbau, Super-Grafiken und gewaltiger Technik. Und: Richard, in seiner Rolle als "Lord British", hat uns schon seit 1979 gelehrt, wie ein (ULTIMA-) Rollenspiel "auszusehen" hat.

Nun aber planen die beiden einen weiteren Clou. Während ***STRIKE COMMANDER*** hoffnungslos lange auf sich warten läßt (war für Winter 1991 angekündigt, kommt voraussichtlich aber erst im März 1993), schlägt ***UNDERWORLD II*** in die Bresche. Wertvoller als je zuvor! Bemerkenswert: Chris und Richard schielen bereits jetzt nach ***ULTIMA X***, um die Spiele-Welt, wie wir sie kennen, endgültig zu dominieren.

Aber, wie dies erreichen?

Erstens, stelle Dir eine Armee zur Verfügung. Von den 170 Leuten sind 140 festangestellte Programmierer und Entwickler. Die Zahlen sprechen für sich. Es gibt kaum ein anderes Software-Haus (noch nicht mal das Design-orientierte Haus Psygnosis), das auf derart viele Programmierer und Grafiker zurückgreifen kann. Dies ist vielleicht ein Grund, weshalb ***ELECTRONIC ARTS***, das nicht annähernd so viele Leute in seinen Diensten hat, ***ORIGIN*** im Herbst vergangenen Jahres wieder zurückkaufte.

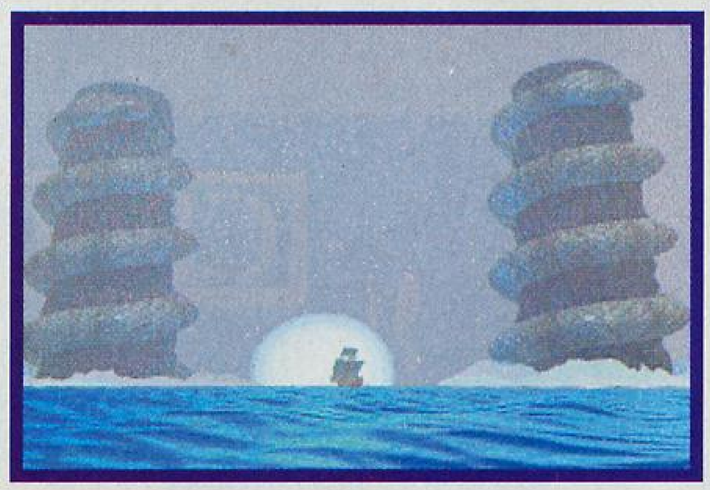
Zweitens, entscheide die richtige Strategie. Nun, da ***ORIGIN*** "Teil" von ***EA*** ist, planen Chris und Richard, ***EA*** einen "Teil" von ***ORIGIN*** werden zu lassen. Heh, was? "Produkt-Entwicklung", meint Richard, "bestimmt, welchen Weg eine Firma geht. Wir sind nun mal der Haupt-Entwicklungs-Zweig von EA." Der "Lord" ist überzeugt, daß ORIGIN's Schwanz bald am ***EA***-Hund wedeln wird.

Für den Spieler der Zukunft könnte ***ORIGIN*** der Hersteller-Name schlechthin werden. Die Gründe: EA ist sehr eng mit der Entwicklung der berühmten "3DO-Maschine" verbunden.

Falls Ihr nicht gerade die vergangenen zwei Monate auf dem Mars verbracht habt, es ist ein irrer Computer, der gegen Ende dieses Jahres auf den Markt kommen soll. Die Entwickler: ***WARNER BROTHERS, MATSHUSHITA*** und ***ELECTRONIC ARTS***. Er beinhaltet ein super-intelligentes CD-System, das mit vielen anderen Kommunikations-Systemen, einschließlich Satelliten-Verbindungen, gekoppelt werden kann. Dies bedeutet, daß das ***ULTIMA*** der Zukunft eine echte weltweite Multi-Spieler-Gemeinschaft hervorbringen wird.

UNDERWORLD II sieht noch besser als sein Vorgänger aus; und schon der war ein großartiges Game.

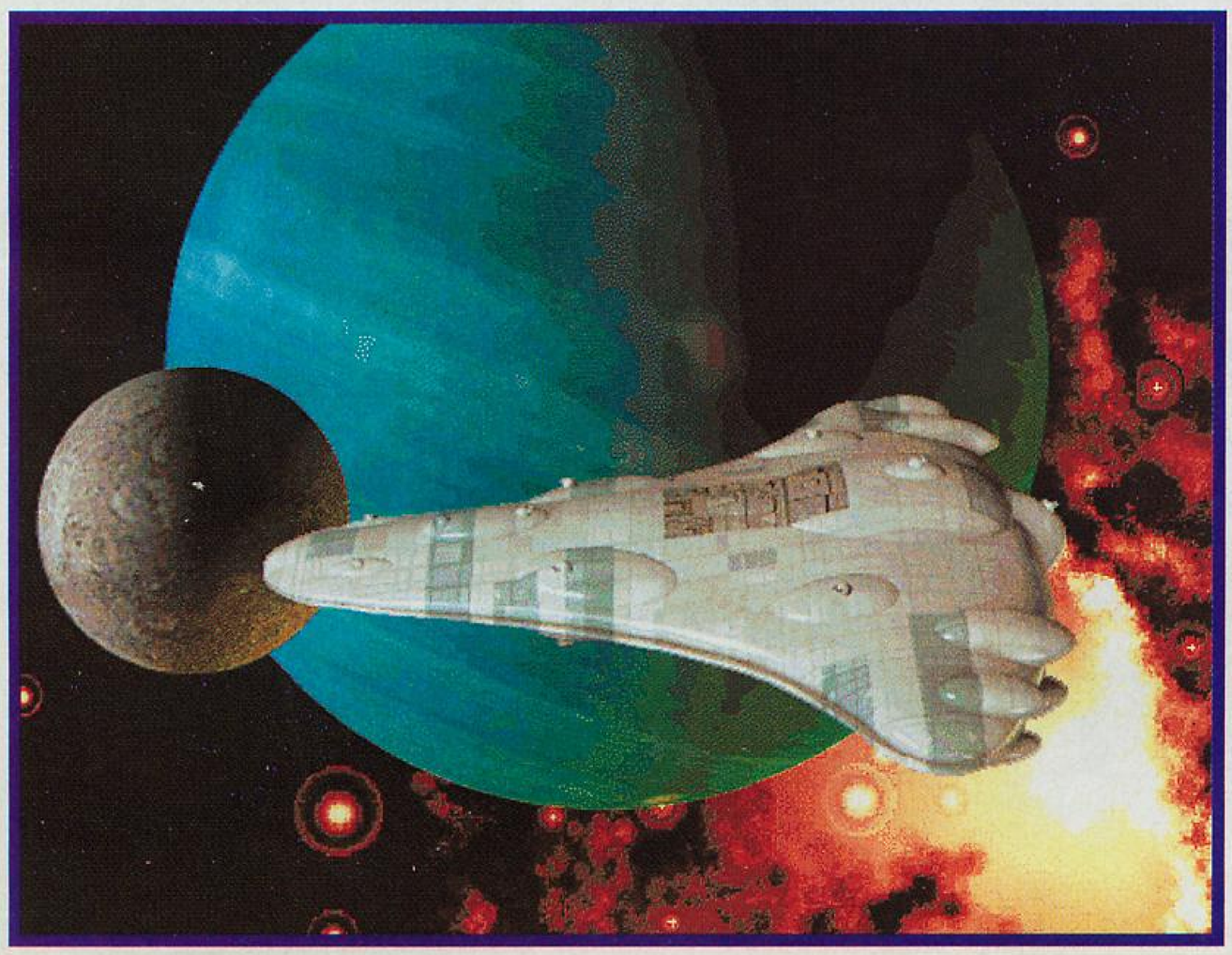
"Spieler aller Länder vereinigt Euch!"
Drittens, wähle die "Waffen". ***ORIGIN's*** Haupt-Waffe der Zukunft ist eine intelligente, hochentwickelte Version des ***UNDERWORLD***-Systems: 360-Grad-Sichtwinkel mit bestechenden Details. "Hier liegt die Zukunft der Spiele", rühmt sich ***ULTIMA***-Produzent Warren Spector. Das bedeutet, daß sich dies auch auf ***ULTIMA*** bezieht? Warren's Augen leuchten, aber er antwortet: "Wartet auf ***ULTIMA X***, und in der Zwischenzeit laßt mich erklären...(er zeigt auf den Bildschirm, wo gerade eine Sequenz von ***UNDERWORLD II*** abläuft)..., das ist genau das, was ich für den Rest meines Lebens machen möchte."
Weitere Vertiefungen in puncto Zukunfts-Entwicklungen wurden durch einige Programmierer während unseres Besuches erstmal gestoppt. Bevor wir weiter in die Kristall-Kugel schauen, betrachten wir doch mal folgendes: ***ULTIMA VII*** - The Serpent Isle ist bald in den Regalen. Es nutzt dasselbe Overhead-View-System wie das bei The Black Gate, allerdings mit einem verbesserten Icon-System und einem größeren Szenario.

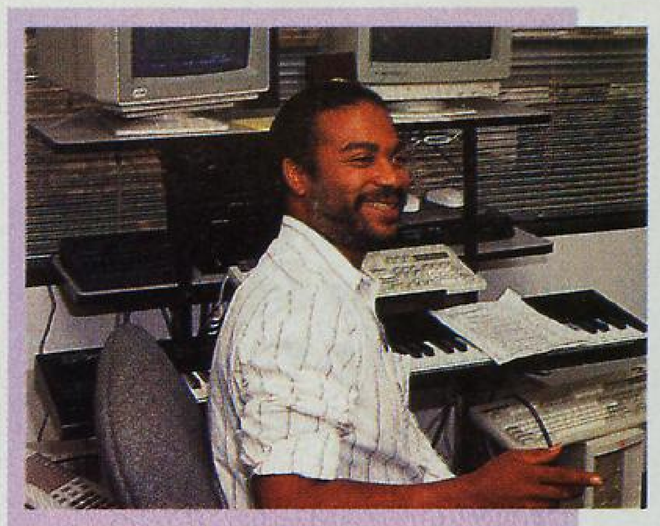


ULTIMA VII - The Serpent Isle. Der Nachfolger von "The Black Gate" sieht beileibe auch nicht übel aus, oder?

Das ORIGIN SCREENSAVER-Programm wird im Frühjahr 93 kommen. Es beinhaltet schier zahllose Darstellungs-Optionen und einige der erstaunlichsten Grafiken aus dem Hause ORIGIN.

ULTIMA VIII ist in der Mache und wird voraussichtlich im Herbst dieses Jahres erscheinen, vielleicht aber auch erst Anfang 1994. Der Grund, gleich zwei Fassungen von ***ULTIMA VII*** zu produzieren, "liegt daran, daß jeder neue ***ULTIMA***-Titel einen weiteren technischen Fortschritt geboten hat.", meint Richard. ***ULTIMA VIII***, wird, wie wir erfuhren, eine komplette Umarbeitung der alten Ultima-Reihe. Aber es benutzt nicht die Underworld-Technik. Es ist eine Kombination aus ***STRIKE COMMANDER*** und stark verbesserten Ultima-Elementen.
ULTIMA IX, vorsorglich für Frühjahr 1995 geplant, soll die erste Fassung in der 360-Grad-Technik werden. Das ***ORIGIN***-Team glaubt aber, daß dieses Game so revolutionierend sein wird und möchte deshalb eine "Doppel-Nummer" einführen. Die Nummer 10 ("X") in dieser Reihe. Ist das nicht unlogisch? Was ist mit der fortlaufenden "9"? "Hmmm, vielleicht werden wir ***ULTIMA IX*** einfach überspringen.", meint ein ***ORIGIN***-Verantwortlicher.
Was auch immer geschehen mag, mit ***ULTIMA VII*** - The Serpent Isle - haben wir ja bereits schon ein speicherforderndes Game, wo auch klar wird, daß dem Sound immer größere Bedeutung zugewiesen wird. Hinzu kommen Chris Roberts realistische und superbe Grafiken von Britannia. Und wenn die gewaltige Power-Maschine von EA und Co. bald zu haben sein wird..., ja, was erwarten wir eigentlich von ***ULTIMA X***?
Wir haben ja so unsere Vorstellungen. Zunächst gehen wir davon aus, das es ein ***ULTIMA IX*** geben wird. Es wird in dem 360-Grad-Umfeld dargestellt und ein superheißes Eisen werden. ***ULTIMA X*** wird folgen und alles andere bisher Dagewesene ausknocken und seine "Doppel-Nummer" rechtfertigen. Es wird das erste CD-***ULTIMA*** sein mit grafischen Super-Details, wie es die Welt noch nicht gesehen hat, echtem Sound, Sprachausgabe, 360-Grad-Umfeld und Multi-Spieler-Funktion, das entweder auf der "3DO"-Maschine oder dem, wenn man den Gerüchten glauben schenken will, "Sony-CD-Monster" laufen wird. Letzterer Rechner "könnte schneller auf dem Markt sein, als wir denken".
Exklusiv: Wir haben erfahren, daß ***ORIGIN*** bereits zwei festangestellte Virtual-Reality-Programmierer am ***ULTIMA X***-Projekt arbeiten läßt! Man plant also eine Virtual-Reality-Präsentation mit Treibern für Handschuhe und "Kopfteil".
"Dies wird das beste interaktive Virtual-Reality-Erlebnis, das je erschienen ist", rühmt sich ein enthusiastischer ***ORIGIN***-Sprecher, der vermutlich gar nicht über dieses Projekt hätte plaudern dürfen. Deshalb wollen wir ihn nicht erröten lassen und seine Identität verschweigen. In Kürze erfahrt Ihr mehr. Bleibt bei uns auf dem Kanal! *(mk)*





Danny Glover **ist einer der ganz großen Nummern, wenn's um Film-Musik geht. Er schrieb Titel für Top-Klassiker, wie z.B. für ROBOCOP 2. Nun hat er seine Talente an ORIGIN "vermacht": Computer-Soundtracks, speziell für ORIGIN-CD-Titel.**

"Filme sind mein Leben", sagt *Warren Spector* über sich. "Ich habe die Geschichte der Spielfilme studiert, nun möchte ich als Produzent meine Erfahrungen bei der Games-Entwicklung einbringen!"

Chris Roberts **ist sehr stolz, als er STRIKE COMMANDER vorstellt. Wir waren mächtig beeindruckt. Er ist der große Grafik-Magier bei ORIGIN.**

CIVILIZATION

Westeuropa Erweiterung

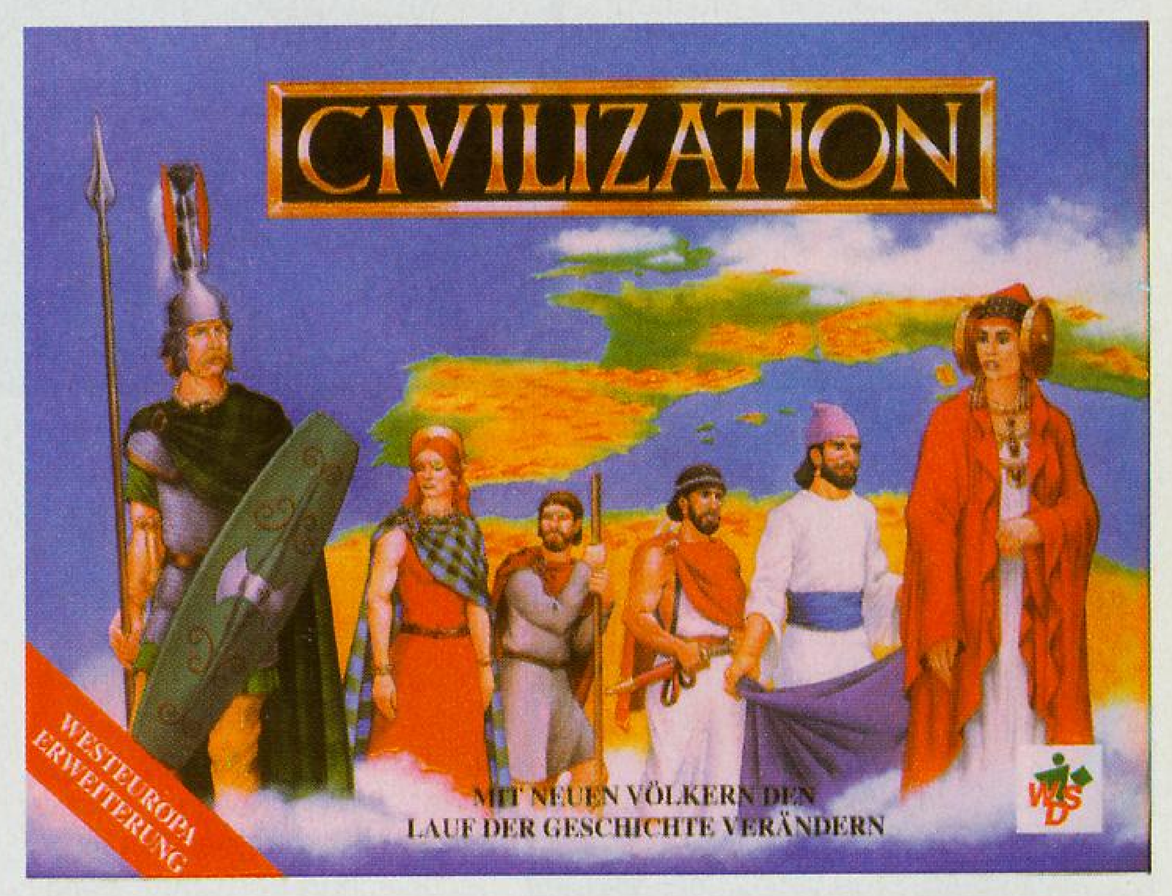
Sid Meier's Computerprogramm ist sicherlich die strategische Simulation schlecht hin, aber eben leider nur für einen Spieler. Am Brett hingegen finden mit diesem Zusatz bis zu acht Personen ihren Spaß, allerdings muß erwähnt werden, daß die größte Gemeinsamkeit von Computer- und Brettspiel der gleiche Name ist.

Natürlich findet ein zusätzlicher Spieler nur durch ein vergrößertes Spielbrett platz, rein theoretisch könnten deren sogar neun um die schnellste Entwicklung kämpfen, zumindest ausreichend Spielsteinsätze wären vorhanden. Damit kommen natürlich auch neue Zivilisationskarten hinzu, damit etwas langsame Starter nicht einem unnachholbaren Nachteil unterliegen und die gleichen Gewinnchancen gewahrt bleiben. Weitere Handelskarten, sowie zwei absolut neue Güter (Holz, Wein) erweitern nicht nur das Spektrum, sondern schwächen die enorme Macht, die hinter "Stoff" und "Korn" steht, etwas ab. Um trotz der zusätzlichen Gebiete ein faires Spiel zu garantieren, treten einige Veränderungen der Entwicklungstabelle in Kraft. So benötigt Afrika mehr Punkte zum Sieg, außerdem wurden zwei Phasen komplett weggelassen, so daß die Spielzeit auf ein erträgliches Maß gekürzt wird. Kleiner Tip: Es ist ratsam einige der runden Pappspielsteine zu markieren und diese dann als Zweiereinheit gelten zu lassen, dies vereinfacht die ständige Vermehrung und Abnahme der Bevölkerung und beschleunigt den Spielfluß etwas.

Ein paar neue Regeln, sowie alternative Siegerbedingungen, gestalten den gewöhnlichen Ablauf um und verleihen so vielleicht den Reiz dieses relativ alte Spiel wiedereinmal hervorzukramen. Die Westeuropa Erweiterung ist auf alle Fälle nur eine rentable Investition, wenn wirklich des öfteren eine wahre Zockersession veranstaltet wird, der auch mindestens eine Handvoll Leute beiwohnen. Vor allem da Civilization zweifellos zu jenen Brettspielen gehört, die durch jeden weiteren Mitspieler intressanter werden, sollten Liebhaber dieses Genres einen Kauf in Betracht ziehen. Sollte aber jemals eine Mehrspielervariante für den PC erscheinen (steht leider nicht in Aussicht), könnte man auf das aufwendige und umständliche Brettspiel getrost verzichten.

(ag)

Verlag: Welt der Spiele
Autor: F.G. Tresham
Spielerzahl: 2-8
Spielmaterial: 80%
Spielregeln: 65%
Spielreiz: 70%
Muster von: Truant Verlag



Kafqui

Orient- und Ägyptenverehrer erwartet in dieser Kampagne die Erfüllung ihrer Träume. Wem auch immer die rein fiktiven Welten zu viel sind und wer sich daher lieber an längst vergangene irdische Vorbilder lehnt, kommt sicherlich voll auf seine Kosten.

Kafqui ist ein eher vage umrissenes Universal-Abenteuer, aus dem ein erfahrener Spielleiter ohne Probleme eine Menge herausholen kann, Rollenspielanfänger werden allerdings etwas überfordert, so daß die Kampagne nicht die benötigte Atmosphäre erhält und somit vielleicht mißglückt. Des weiteren gehört Kafqui zu jenen hundsgemeinen Abenteuern, die mit ziemlich großer Sicherheit ihren Zoll an Heldenblut gnadenlos eintreiben. Nur eine sehr überlegene Spielergruppe mit einer großen Portion Glück wird unbeschadet über die zahllosen Ränken und Fallen triumphieren und den wohlverdienten Lohn davontragen. Damit stellt sich dem Spielleiter natürlich die hervorragende Möglichkeit, sich einer übermächtigen Heldenansammlung zu entledigen...

Das Abenteuer besteht aus zwei großen Teilen, so daß es eine längere und wahrscheinlich auch nötige Unterbrechung anbietet. Im ersten Abschnitt erfährt die Gruppe so nach und nach Informationen über eine sagenumwobene Pyramide, in der noch immense Schätze liegen sollen. Genaue Untersuchungen legen aber offen, daß es sich hier hauptsächlich nicht um ein Pharaonengrabmal handelt, sondern um eine riesige Mausefalle. Die für gewöhnlich entweder tollkühnen oder unwissenden Spielergruppen werden ihre Gier nach Macht und Reichtum später bereuen, wenn sie an die schnellen Erfolge eines Grabräubers glauben, der normalerweise höchstens einen schnellen Tod findet. Falls die Helden den weisen Entschluß fassen gänzlich auf den gefährlichen zweiten Teil zu verzichten, bedeutet das für den Spielleiter natürlich nicht, daß er die Hälfte des über 100 Seiten starken Werks umsonst gelesen hat. Ein paar "nette" Ideen lassen sich ohne weiteres in einer anderen Kampagne einbauen.

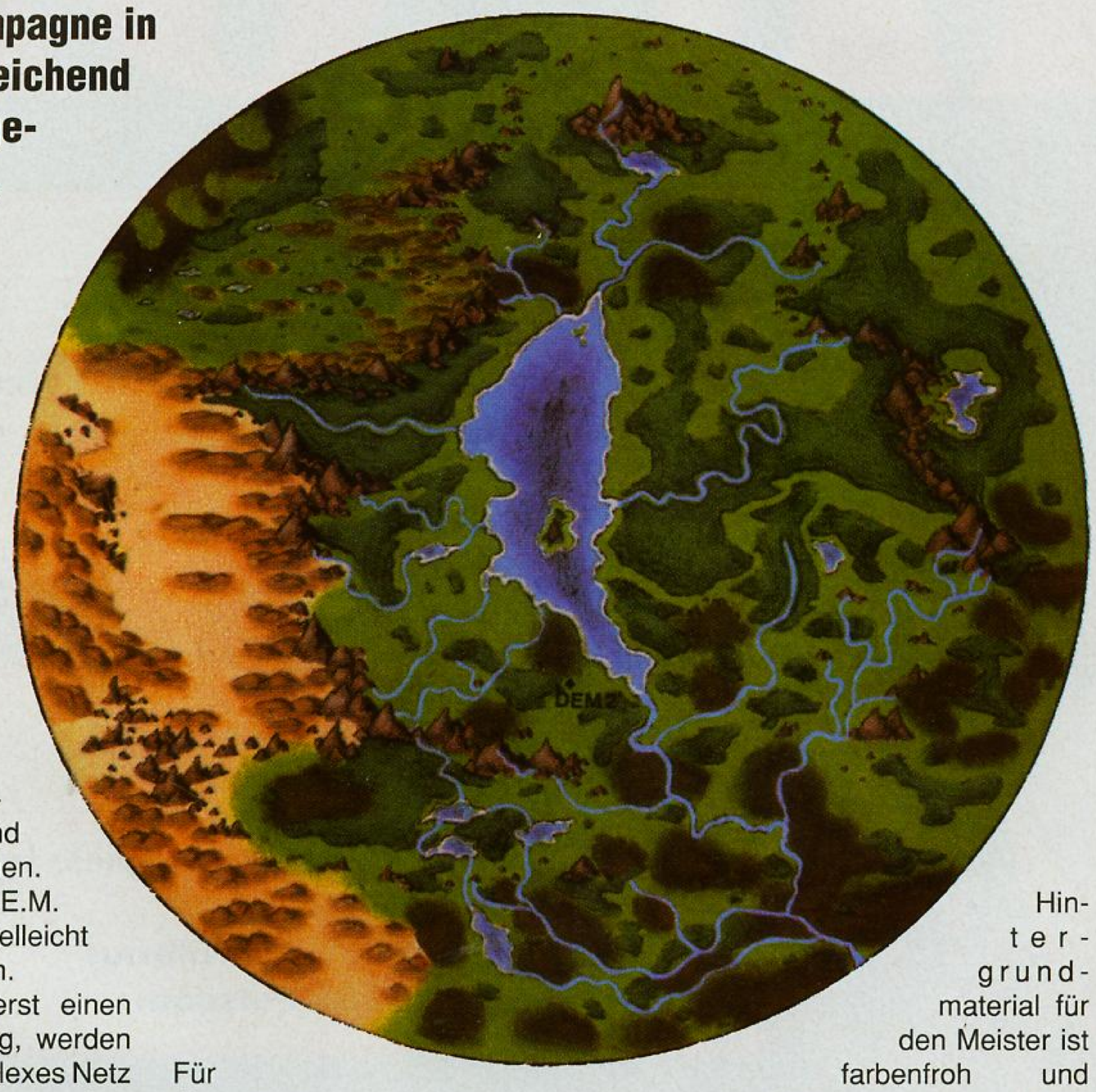
Wir danken Rumir`s Magic für die freundliche Unterstützung.

(ag)

Verlag: deus ex machina (D.E.M.)
Preis: ca. DM 18,-
Spielerzahl: 2-8 der Stufen 4-10
Systeme: DSA, Midgard, AD&D
Spielmaterial: 75%
Spielregeln: 65%
Spielreiz: 70%

Elinas Lied

Hierbei handelt es sich nicht nur um ein Universal-Abenteuer, sondern den Beginn einer Weltenbeschreibung, die voraussichtlich Ende dieses Jahres erscheint. Ob es besonders sinnvoll ist, eine Kampagne in einer noch unzureichend detaillierten Umgebung abzuhalten, bleibt fraglich.



Die Winterwelt dürfte zu einem qualitativ hochwertigen Produkt heranreifen, wenn man die ersten Ausführungen betrachtet. Einzig und allein die Entstehungsgeschichte ist etwas übertrieben fantastisch, man stelle sich vor, die Oberfläche sei das Auge einer Katze, die hin und wieder blinzelt, so daß Tag und Nacht zustande kommen. Die Designer von D.E.M. sollten diesen Punkt vielleicht noch einmal überdenken.
Die Helden erhalten erst einen relativ einfachen Auftrag, werden sodann aber in ein komplexes Netz aus Intrigen versponnen, aus dem sich zu befreien schwer fallen wird. Nur höchste Aufmerksamkeit sowie das Erfassen sämtlicher Indizien können zum Erfolg führen.

Für die guten alten Schlächter-Seelen warten schließlich auch ein paar harte Brocken, die ins Jenseits befördert werden wollen. Das Hintergrundmaterial für den Meister ist farbenfroh und detailliert, die knapp hundert Seiten liest man auf keinen Fall umsonst. Zahlreiche Karten ermöglichen eine umfassende Orientierung, so daß man sich trotz hoher Komplexität noch relativ einfach zurecht findet.
Etwas phantasievolle Spielleiter, die gegen einen Weltwechsel nichts einzuwenden haben, treffen sicherlich auf geringe Probleme auch zukünftige eigene Kampagnen in der selbst weiter ausgestalteten Winterwelt abzuhalten. Andererseits stellt es auch nur ein geringfügiges Problem dar, das ganze Abenteuer in die gewohnte Umgebung zu verlegen, um ohne größere Umstände in den Genuß desselben zu kommen.
Wir danken Rumir's Magic für die freundliche Unterstützung.

(ag)

Verlag: D.E.M.
Preis: ca. DM 20,-
Spielerzahl:
2-8 der Stufen 3-8
Systeme:
DSA, Midgard, AD&D
Spielmaterial: 80%
Spielregeln: 80%
Spielreiz: 80%
Gesamt: 80%

Brettspiele - Rollenspiele Videospiele

ROLLENSPIEL-HITS!

Shadowrun (2. Auflage) **NEU!** völlig neu überarbeitet	DM 59.00
Deutschland in den Schatten **NEU!!!** PLT 2/93	49.80
Straßensamurai-Katalog	29.80
Abenteuer:	
DNA/DOA	24.80
Mercurial	26.80
Flaschendämon	24.80
KULT-RSP PLT 1/93	54.00
Cyberpunk 2.0.2.0.	49.80
Battletech	49.80
Battletech Deluxe **NEU!!!**	69.00
Citytech	49.80
Mechs... 16 Plastikfig. **NEU!!!**	39.80
Hardware Handbuch 3025	39.80
Hardware Handbuch 3031	39.80
B.-Compendium (engl.)	38.00
Mechkrieger Rollenspiel	49.80
Die Kell Hounds **NEU!!!**	24.80

Advanced Dungeons & Dragons

AD&D Starter Set (Spieler+Spielleiterhandbuch)	76.00
Monsterkompendium I	59.80
Magiehandbuch **NEU!!!**	44.00
Alles über den Kämpfer, Dieb,Magier, PSI-Kräfte	je 38.00
Ars Magica (Magie-RSP)	48.00
Saga-Rollenspiel	12.80

Rolemaster

Buch der Magie	49.00
Buch der Helden+Abenteuer	49.00

Das schwarze Auge

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab NEU!!!	42.00

BRETTSPIEL-HITS !!!

Burp	PLT 3/93	59.80
Packen wir´s	PLT 3/93	59.80
Tal der Könige	PLT 2/93	119.00
Um Reifenbreite	PLT12/92	42.00
Quo Vadis	PLT12/92	54.00

Unseren über 200 Seiten starken Versandkatalog mit Brettspielen, Rollenspielen und SEGA Videospielen für DM 5,— Schutzgebühr in Briefmarken anfordern !

Rumir's Magic Versand
Hospitalstr. 14-16
6450 Hanau 1

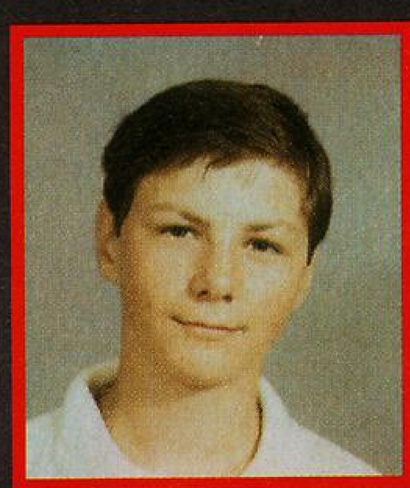
Bestell-Hotline: 0 61 81 / 2 60 96

Versandgebühr: DM 5,—. Zahlung per Nachnahme (zzgl. DM 4,50 NN-Gebühr) oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

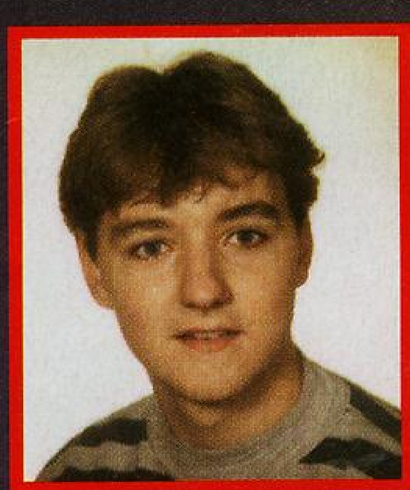
PLT 03/93

DIE GEW



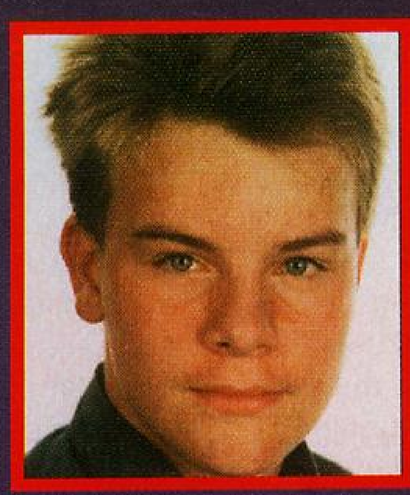
1. PREIS

Spiele Abo
Fünf Monate Spiele im Wert von
DM 600.-
Marcus Bicker
5801 Gräfenhain



2. PREIS

Spiele Abo
Fünf Monate Spiele im Wert von
DM 400.-
Michael Prätorius
1580 Potsdam



3. PREIS

Spiele Abo
Fünf Monate Spiele im Wert von
DM 200.-
Jens Klawon
2906 Wardenburg

EINEN FLIPPER-AUTOMATEN HABEN GEWONNEN:

Peter Eberhard
7923 Königsbronn
Marco Rauthe
3587 Borken-Freudenthal
Andre Tarnok
7513 Cottbus

WINNER

MARIOS MUSIC

Die beiden Game Boys gingen an:

Ingo Keil
2000 Hamburg

Sascha Schröder
5600 Wuppertal

Dreimal Super Mario Land für:

Christian Grimmer
6900 Heidelberg

Oliver Kümm
8000 München

Steefen Liebs
5230 Sömmerda

20 x CD:

Sebastian Werner
3578 Schwalmstadt

Cem Arpalik
6457 Maintal

Arthur Preis
8264 Waldkraiburg

Lars Sträßle
1055 Berlin

Michael Groth
2848 Vechta

Ivo Holzner
2000 Hamburg

Michael Klein
2500 Rostock

Percy Pötzsch
1533 Stahnsdorf

Pedro Stöhr
8551 Heroldsbach

Harald Derksen
4040 Neuss

Deniz Sakin
2300 Kiel

Stephan Rahn
1200 Frankfurt/Oder

Andreas Koch
5450 Neuwied/Engers

Simon Pietsch
6420 Lauterbach

Nils Rodermund
3301 Walle

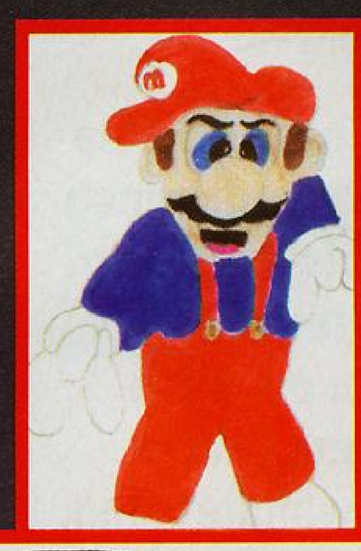
Jan-Nöel Thon
2000 Hamburg

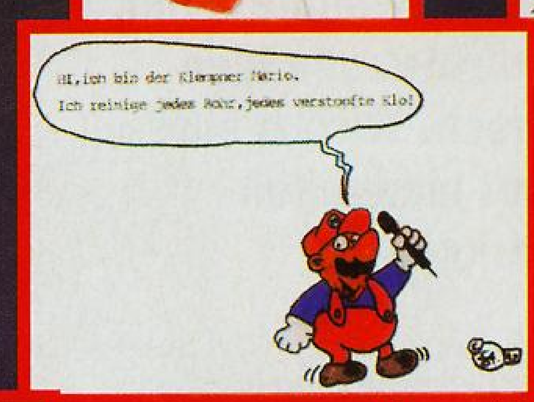
Christoph Klages
3118 Bad Bevensen

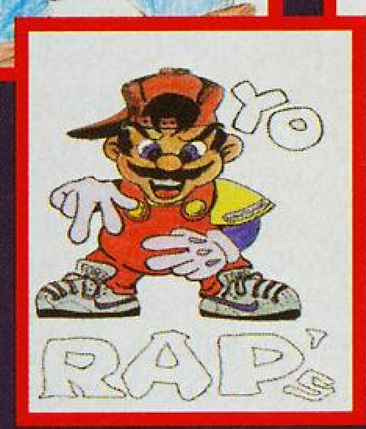
Jens Otten
5424 Filsen

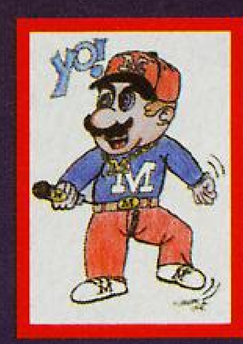
Stefan Meyer
2987 Großheide

Michael Koch
8400 Regensburg









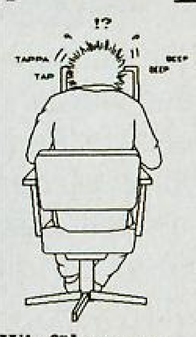
Spieleversand Philipp Pfitzenmaier

Rollen- und Computerspiele zu **Tiefstpreisen !!!**

Rollenspiele:

Call of Cthulhu
Dieses Horror-Rollenspiel der Extraklasse diente als Vorlage für den Computer-Hit
Alone in the Dark !!!!

Call of Cthulhu engl.	49.-
Cthulhu-Das Rollenspiel dt.	24,80
Blood Brothers engl. (13 Horrorabenteuer)	43.-
The Great Old Ones engl. (mehrere Abenteuer für Cthulhu)	39.-



Computerspiele:

	PC	AMIGA
Ancient Art of War...	89,90	--
Car and Driver	79,90	--
Curse of Enchantia	65,90	69,90
Dynablaster	69,90	64,90
F1 Grand Prix	93,90	72,90
Harrier Jump Jet	89,90	--
Humans	59,90	59,90
Indiana Jones 4	89,90	79,90
Spelljammer	69,90	--
Strikecommander	89,90	--
The Legacy	89,90	--
Task Force 1942	89,90	--

Wir führen u.a.: TSR, Schmidt, Laurin, Avalon Hill, Chaosium,...

Versand per NN + 9.-
Mo-Fr. 14.00-20.00 sonst Anrufbeantworter

Katalog gegen 2.- DM in Briefmarken
Eschenriederstr. 21 * 8038 Gröbenzell

Telefon: 08142-54670 * Telefax: 08142-9927

BURP

Aller guten Dinge sind drei! Eine abgedroschene Phrase, dennoch trifft sie den spielerischen Kern. Mit 'Burp' legt der Heidelberger Spieleverlag, in dem auch die Kröhnländer mit ihrem Satirespiel 'Therapie' beheimatet sind, wieder eine exzentrische Idee auf den Spieltisch. Wieder sind spielerische mit manuellen Fähigkeiten verknüpft.

Burp versetzt eine Spielrunde in die Steinzeit mit all ihren angenehmen und unangenehmen Begleiterscheinungen. Das Spielziel simuliert die Entwicklung vom Affen über den "Homo Plumbus Plumbicus" bis hin zum sogenannten " Homo Sapiens", der heutigen zweibeinigen Spezies, die immer noch bemüht ist, diesem Namen gerecht zu werden. Jeder Spieler übernimmt eine Gruppe von Steinzeitlern, die in einem der vier Dörfer um einen großen, runden See leben. Um nach und nach in der Evolutionsleiter einen Schritt nach vorn zu gehen, müssen verschiedene Erfindungen gemacht werden. Das geht über das Rad, die Angel, die Sprache - zwecks der Kunst des Überredens - bis hin zum Feuer und nicht zu vergessen der Krawatte, die entgegen allen bisherigen Vermutungen aus der Triebfeder Eitelkeit bereits zu einem sehr frühen Zeitpunkt der Menschheitsgeschichte erfunden wurde.

Um Erfindungen zu machen, bedarf es in 'Burp' verschiedener Früchte. Diese Früchte wiederum fallen kontinuierlich in den großen See, sprich auf den Spielplan. Nun gilt es für die Steinzeitler, diese Früchte aus dem See zu angeln ohne naß zu werden. Steinzeitler sind sehr wasserscheu! Zumindest diese. Die Früchte wiederum werden mit einem Schieber, der durch seine Abwinklung die unangenehme Eigenschaft hat, Früchte in die Planmitte zu verschieben, weitergeschoben. Damit sind die Früchte gleichzeitig immer unerreichbarer, je mehr sie in die Mitte des Sees gedrängt werden.

Der See selbst ist in drei runde Zonen unterteilt. Zone 1 liegt direkt am Ufer und geht nur ein wenig in das tiefere Naß hinein und ist daher noch gut zu erreichen. Anders verhält es sich bei den beiden übrigen Zonen. Wie erreicht also ein Steinzeitler die Früchte, die im See an schwierig zu erreichender Stelle zu sammeln sind? Ganz einfach - wenn man weiß, wie man es machen muß. Zunächst erhält jeder Spieler einen Holzklotz, den er in seinem Dorf aufstellt. Da die Dörfer direkt am Ufer liegen, benötigt man zunächst einmal ein kräftiges Brett, das auf den Holzklotz gelegt wird. Damit die Konstruktion den Härtetest besteht bzw. einen Einwohner aus dem Dorf am Ende des Bretts halten kann, wird vorsorglich das Brett unmittelbar am Ufer mit einem Felsbrocken beschwert. Je weiter ein Steinzeitler in die Mitte des Sees gelangen möchte, desto abenteuerlicher werden auch die Konstruktionen von Brettern und beschwerenden Steinen.

Nun taucht das nächste Problem auf. Woher Bretter und Steine nehmen? Unsere Steinzeitler denken auch in diesem Fall sehr modern. Ein Steinbruch und ein Holzfällerlager sind vorhanden. Das Dumme ist nur, daß diese Materialien sehr begehrt sind. Jeder möchte Holz und Steine haben, aber ob er sie erhält, ist eine andere Frage. Bedauerlicherweise hat jeder Spieler nur drei Steinzeitler, die unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen: Einer handelt, einer angelt und einer haut. Nur weiß keiner der Spieler, wer welchen Typ wo hinsetzt, da nur auf ihrer Unterseite zu sehen ist, wes Geistes Kind sie sind. Nach Aufdecken der Steinzeitler sieht man schon klarer. Je nach Zusammentreffen der Steinzeitler passiert nichts, gibt es handgreifliche Auseinandersetzungen oder kommt man zu Holz, Stein oder Frucht.

Und so trifft man sich beim Angeln, beim Steinbruch und beim Holzvorrat. Die Keulenschwinger können z. B. in fremden Dörfern Steine klauen, was besonders lustig ist, wenn einer der Dörfler gerade auf Früchtejagd über dem See ist. Mitsamt Planke geht er gnadenlos baden. Treffen mehrere Hände zusammen, handeln sie zusammen, d.h. man kann Früchte von anderen Mitspielern abfordern, muß aber genau wissen bzw. erahnen, welche Früchte diese in ihrem Besitz haben. Ohne Früchte gibt es keine Erfindungen, die gemacht werden und den Steinzeitlern somit das Leben erleichtern können und zudem einen Schub in Richtung Evolution geben. Um eine Erfindung machen zu können, müssen ganz bestimmte Fruchtkonstellationen gefischt, schmarotzt oder geklaut werden.

'Burp' ist ein absolut irres Spiel und macht vor allem in voller Besetzung von vier Spielern einen höllischen Spaß. Früchte sammeln, Erfindungen machen, sich entwickeln im evolutionären Sinne, und das gekoppelt mit Steine sammeln und Holzplanken so geschickt mit diesen zu beschweren, daß das Ganze nicht kippt und aus dem Gleichgewicht kommt. Man muß einfach selbst mal versucht haben, drei, vier Planken so zu bauen und mit Steinen nach den Hebelgesetzen zu belegen, ohne das alles zusammenbricht, wenn ein Holzstein bzw. Steinzeitler auf das Ende einer solchen Konstruktion gestellt wird. Da hilft nur ein ruhiges Händchen und absolute Konzentration. Wer Quatsch will und dazu noch geistreichen Quatsch, sollte es ohne weiteres mit 'Burp' versuchen und sich nicht wundern, wenn er plötzlich Steine und Holz statt Plastik in seiner Spieleschachtel findet. *(jg)*

BURP

Verlag: Heidelberger Spieleverlag
Autor: Harald Bilz, Peter Gutbrod, Rainer kröhn
Preis: ca. DM 60,-
Spielerzahl: 2 - 4

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 93 %
Spielregeln: 54 %
Spielreiz: 67 %

Helmi sagt: "Gut"!

PACKEN WIR`S

Das hat uns gerade noch gefehlt! Ein Spiel um Möbel, Muskeln und Moneten. Ein Möbelpackerspiel! Ausgedacht hat sich dieses verrückte Spiel niemand anderer als der Münchner Karl-Heinz Schmiel, der schon mit seinem Spiel um Kochdünste, Nilpferde in Burgunder und Töpfe namens 'á la carte' viel Erfolg hatte.

Bewußt fährt der gelernte Sozialpädagoge seit Jahren kleine Auflagen seiner Spiele, da er kompromißlos seine Spiele so umgesetzt sehen will, wie er sie sich vorstellt. Sein kleiner Eigenverlag ist demnach hervorragend für diesen Zweck einzusetzen. Mittlerweile kann er sogar von seinen Eigenproduktionen leben. Sein Ruf ist ihm sogar bis in die Vereinigten Staaten vorausgeeilt, wo der etablierte Verlag Avalon Hill sein Evolutionsspiel 'Tyranno Ex' herausgebracht hat. Die Spieler erwarten immer wieder aus dem üblichen Rahmen herausragende Spiele von Karl-Heinz Schmiel. Deshalb ist jedes Jahr auf den Spieltagen in Essen während des Oktobers sein Stand immer auf's Neue umlagert. Und wie jedesmal sieht man nicht nur Spielwütige begeistert und mit Temperament spielen.

Das besondere bei 'Packen wir's', wie schon bei seinem Kochspiel, besteht einerseits aus der Materialausstattung, andererseits aus dem manuellen Spielelement, das zum Spielmechanismus gehört. Der Spielplan zeigt ein viergeschossiges Mietshaus mit zugehöriger Dachwohnung, in der verschiedene Familien und Menschen wohnen, die gerade erst alle eingezogen sind. Kaum verwunderlich, daß jetzt alle auf ihre Möbel warten, so ganz ohne ist es halt ein wenig ungemütlich. Drei Möbelpacker warten darauf ... Nein, nein, so ist das nicht richtig. Die Emanzipation hat auch schon die starken Jungs erreicht. Also noch einmal: Zwei Möbelpacker und eine Möbelpackerin (!), die Erna, warten darauf, ihren Transporter zu entlasten und die gewünschten Möbel in die verschiedenen Wohnungen zu schleppen.

Die Spieler, von denen jeder Karten in der Hand hat, die die Bewegung der Möbelpacker/innen steuern, versuchen die schwer schleppenden Arbeiter/innen dahingehend zu beeinflussen, daß sie durch ihre Bewegungskarte die anvisierte Wohnung erreichen. Dummerweise bekommt man nur zögerlich heraus, in welche Wohnung ein Möbelpacker ein oder mehrere Möbelstücke transportieren will. Die Art der zu transportierenden Möbelstücke wird durch eine offenliegende Karte angezeigt, die zu erreichende Wohnung durch ein verdeckt ausliegendes Plättchen, das man sich anschauen darf, wenn der entsprechende Möbelpacker bewegt wurde. Jeder Möbelpacker wird mit einer anderen Aufgabe betraut, die im Laufe des Spiels ständig schwieriger zu bewältigen ist.

Natürlich gibt es für das Hochtragen eines popeligen Stuhles längst nicht die Kohle, die es für eine Kommode oder gar einen wertvollen, antiken Schrank gibt. Zudem geben die verschiedenen Mietparteien unterschiedlich viel Trinkgeld. Ob es allerdings Hartgeld oder nur harte Knöpfe gibt, entscheidet der Zufall.

Nachdem ein Möbelpacker mit Hilfe eines Spielers eine Wohnung mit dem richtigen Möbelstück erreicht hat, klingelt er schwer atmend an dem dafür vorgesehen Klingelknopf des hocherfreuten Mieters. Jetzt muß sich der Spieler einen anderen aus der Runde aussuchen, der mit ihm die schwierige Aufgabe des bruchlosen Transportes bewältigen soll. Dazu wird erst einmal der untere Teil der Spielschachtel umgedreht. Ja, ja, Ihr habt richtig gelesen, der Boden der Schachtel dient ebenfalls als Spielfläche, oder vielmehr Stellfläche. Abgebildet ist eine Wohnung, auf der alle Möbelstücke ihren festen Platz haben. Der jetzt stattfindende Möbeltransport geht nach festen Vorgaben von statten.

Zunächst suchen sich die Spieler zwei Transportstäbe der Marke 'Eis am Stiel', 'Mundspachtel' oder 'Verdammte Rundhölzer' aus. Mit den Rundhölzern zu spielen, ist für Unerfahrene höchst schwierig. Man sollte es sich aber auch nicht zu leicht machen und von daher mit den Stäben 'Eis am Stil' beginnen. Die nun folgende Aufgabe gilt es mit gefestigten Nerven, einer Prise Unerschrockenheit und einem zitterfreien Händchen zu bewältigen. Was bewältigen? Ein zögernder Blick auf das beigelegte Spielmaterial beantwortet diese Frage sofort. Puppenstubenmöbel warten darauf, in die Höhe auf die Spieleschachtel gewuchtet zu werden. Ein ausliegender Teppich stellt das Target dar. Wurde das oder gar die Möbelstücke mit viel Geschick und störenden Schweißperlen auf der Stirn hochgehieft, müssen die Möbelstücke noch vorsichtig auf ihren Platz geschoben oder gezerrt werden. Das gibt kräftig Geld, manchesmal aber auch höhnisches Gelächter der Mitspieler. Und das passiert nicht unbedingt selten. Wenn sich die Spieler nicht genau absprechen und harmonisch miteinander die Möbelstücke hochheben, gerät das Ganze recht schnell ins Rutschen und es geht zum Schrecken der Hobbymöbelpacker abwärts. Geld gibt's dafür nicht, aber um so mehr hämisches Gegrinse der Mitspieler.

'Packen wir's' ist ein verrückt-komisches Spiel. Die Möbelpacker/innen lassen sich per takischem Kartengeschiebe beeinflussen. Der Transport der Möbel erfordert dagegen eine Menge manuelles Geschick, um nicht anschließend mit leeren Händen dazustehen. Die Idee, kleine Puppenhausmöbel mit in einen sinnvollen Spielmechanismus einzubinden, zeugt von Kreativtät und Phantasie. Und das zeichnet die Kleinverlage immer wieder aus und macht sie stark. Nicht nur, daß sie verrückt genug sind, ihre eigenen Ideen in ein Spiel umzusetzen, sie können, ja, sie müssen geradezu verrückte Ideen produzieren, um oftmals den etablierten Verlagen eine Nasenlänge voraus zu sein. 'Packen wir's' ist dafür ein gutes Beispiel.

Joachim Goemann

PACKEN WIR`S

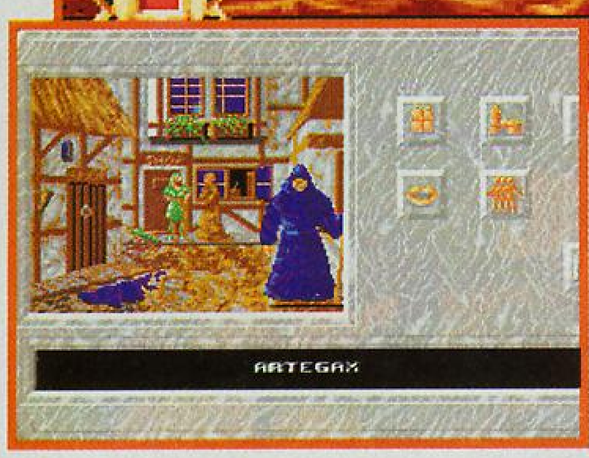
Verlag: Moskito
Autor: Karl-Heinz Schmiel
Grafiker: Thomas Plaßmann
Preis: ca. DM 59,-
Spielerzahl: 2 - 5

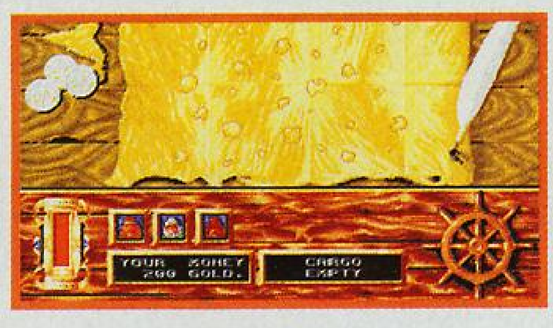
WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 96 %
Spielregeln: 72 %
Spielreiz: 87 %

Helmi sagt: "Spitze"!

Vorschau Ausgabe 4/93





Piracy on the High Seas

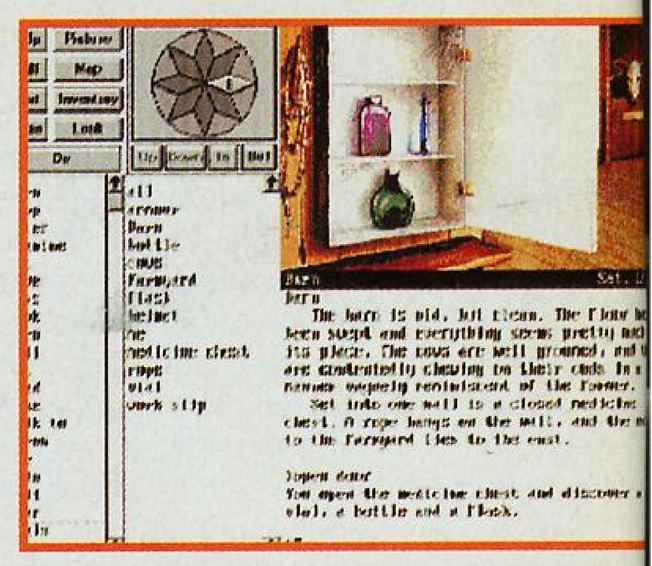
Es sieht so aus, als würde Piracy da weiter machen, wo Pirates aufgehört hat. Die Idee ist sicherlich nicht schlecht, doch wie gelang die Umsetzung?

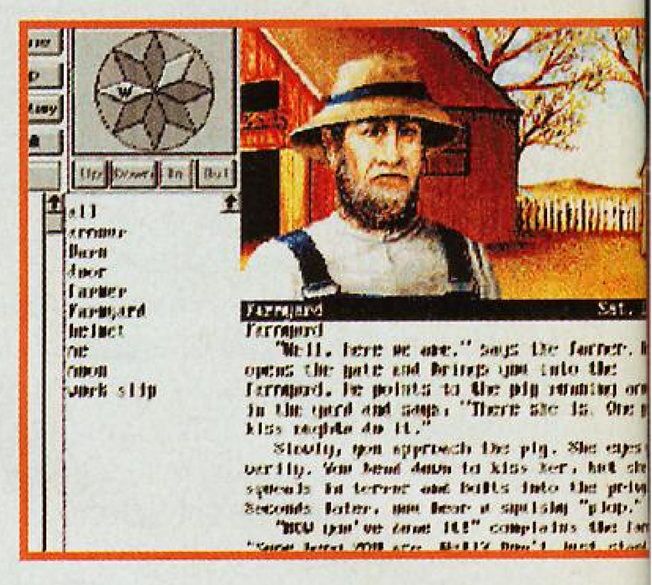
Battlechess 4000

Die Battlechess Reihe findet ihre Fortsetzung. Wer gerne ab und zu eine Partie Schach spielt, wird wieder aufs Köstlichste unterhalten. Doch stimmt auch die Spielstärke? Denn Animation und Grafik sind bekanntlich nicht alles.

Eric - The Unready

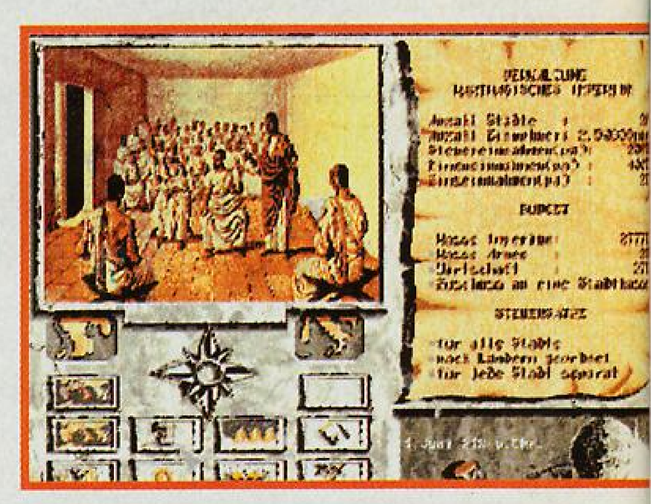
Die englische Sprache ist dir nicht unbekannt? Du liest gerne viel? Du hast Spaß an Wortspielen und subtilen Anspielungen? Dann freu' dich auf den Test von Eric - The Unready. Dieser Ritter ist der kaputteste Typ des Mittelalters.

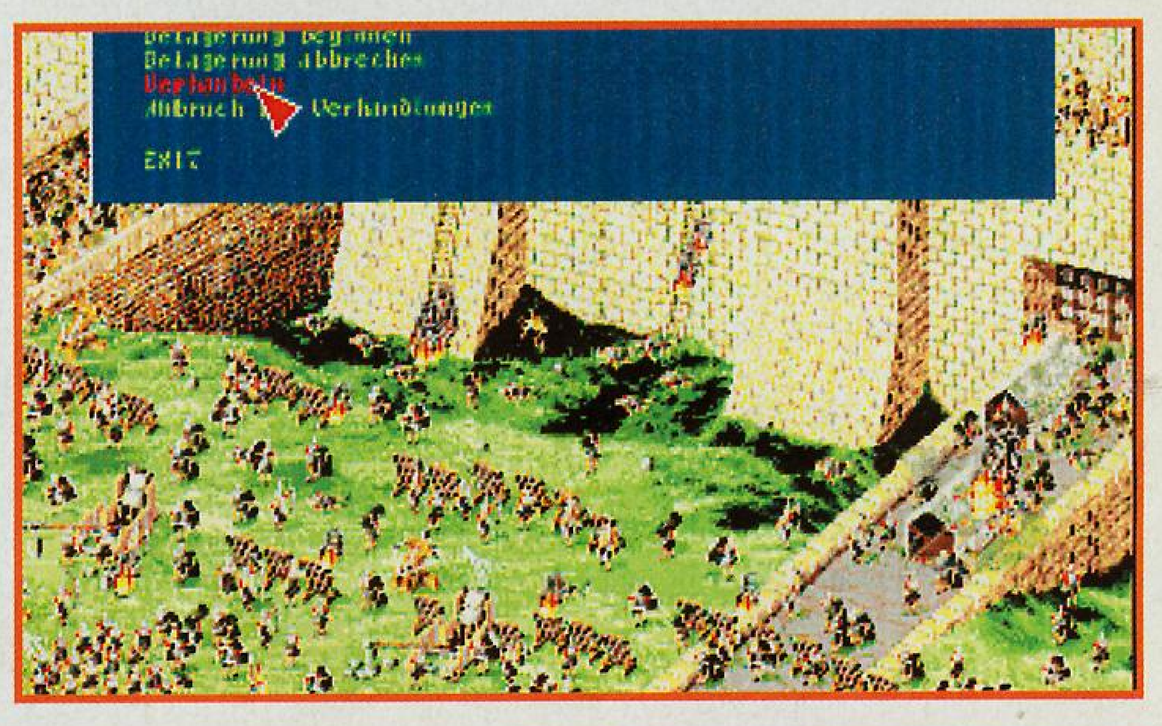


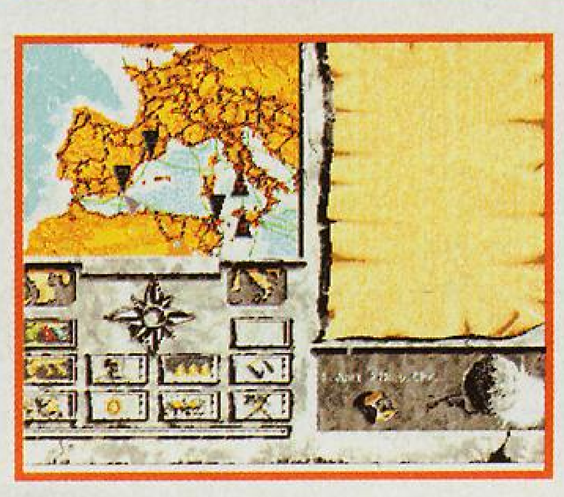


Hannibal

Starbytes Comeback oder der letzte Versuch? Diese geschichtliche Strategiesimulation besticht durch brillante Grafiken und übersichtliche Menüs. Doch wie steht es mit dem Gameplay?







Play Time ● 4/93 ● erscheint am 10.3.1993

Der Weltraum..... Unendliche Weiten..... Wir schreiben das Jahr 1992.

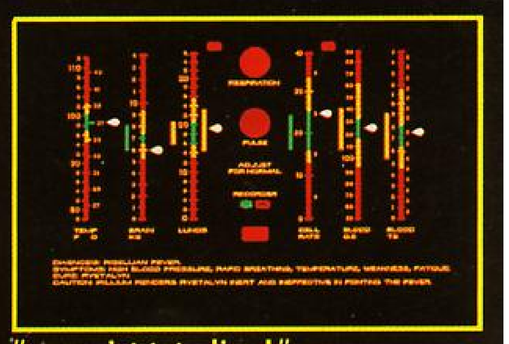
Dies sind die Abenteuer der PC - Computer-Vertriebs-GmbH, die mit 400 Mann Besatzung fünf Jahre lang unterwegs ist, neue Hardware zu erforschen, neue Software - und neue Bildschirmschoner.
Der Konkurrenz viele Lichtjahre voraus dringt PC - Computer in Software-Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Vom After-Dark Planeten aus dem Sternenbild Berkeley Systems hat die tapfere Besatzung eine überaus gelungene Applikation für alle computerbegeisterten Erdlinge mitgebracht:

STAR TREK®

THE SCREEN SAVER

... der ultimative Bildschirmschoner für Windows™

Nach den fliegenden Toastern von After Dark bekämpft jetzt Raumschiff Enterprise das Einbrennen Ihres Monitor-Bildes bei längeren Arbeitspausen, und verhindert so bleibende Schäden.



"... er ist tot, Jim !"

"... beam me up, Scotty !"

BERKELEY SYSTEMS

pangalaktische **99,-**

Rund um die Uhr gebührenfrei bestellen: 0130 / 86 99 22

Außerhalb der Geschäftszeiten meldet sich unser freundlicher Anrufbeantworter.
Versand per UPS - Nachnahme innerhalb von 3 Werktagen nach Bestellung, solange Vorrat reicht.
Versandkostem 10.- DM inkl. Porto, Verpackung und Nachnahmegebühr.

COMPUTER UND MEHR

Und hier können Sie sich STAR TREK, den Bildschirmschoner für Windows ansehen und - wenn Sie mögen - sogar kaufen !

1000 Berlin 30 · Wittenbergplatz 4
1000 Berlin 48 · Buckower Chaussee 100
2400 Lübeck-Moisling · August-Bebel-Str. 25-29
2400 Lübeck · im Lehmensiek, Königstraße 59-67
3400 Göttingen · im Carré, Weenderstr. 75
4000 Düsseldorf · Erkrather Straße 169-179
4150 Krefeld · Ostwall 138
4300 Essen · Limbecker Straße 12-16
4400 Münster · Wolbecker Straße 16 a
4790 Paderborn · Herlestraße 5
4930 Detmold · Ernst-Hilker-Straße 15
5430 Montabaur · Industriestraße 20-24
5600 Wuppertal 2 · Unterdörnen 93
6108 Weiterstadt · Friedrich-Schäfer-Str. 2
6200 Wiesbaden · Adler-Center, Äppelallee
6236 Eschborn · Gewerbegebiet, Großmärkte
6330 Wetzlar · im Herkules-Center
6500 Mainz-Hechtsheim · Alte Mainzer Str. 164
6600 Saarbrücken · Saar-Galerie
6630 Saarlouis · Ahornweg 1 - 3
7910 Neu-Ulm · Wegenerstraße 1
8000 München 2 · Am Isartor
8390 Passau · Schießstattweg 60
8400 Regensburg · Im KöWe-Zentrum
8440 Straubing · im Gäubodenpark
8500 Nürnberg · Färberstr. 20
8520 Erlangen · Nürnberger Str. 88
8600 Bamberg · im Atrium
8900 Augsburg · Eichleitnerstraße 14
8906 Gersthofen · Dieselstraße 5 a
8940 Memmingen · Schlachthofstr. 53
O-7904 Elsterwerda · Lauchhammerstraße 169
O-7944 Schkeuditz · Am Rossberg
O-9054 Chemnitz · Komet · Alt-Chemnitz-Center

Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Neu. Für das

super Castlevania IV

Gutschein

PT 3/93

Jetzt abholen oder anfordern: **5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhält Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Neu

Draculas Horror-Trip! In Eurem Super NES!!!

Draculas Stunde schlägt – Sir Simon treibt ihn in die Gruft zurück. Mit seiner mystischen Peitsche.

Untote Ritter, spuckende Echsen ...: gruselgute Abgründe tun sich auf. Für die Fachzeitschrift VIDEO GAMES 1/92 steht fest: „Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds." Es warten „30 Songs und 80 Soundeffekte auf Eure Hörmuscheln". Dazu jede Menge guter Spielideen: drehende Räume, wasserspeiende Dämonen ...

83% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

ASM 3/92 urteilt: **PRIMA. Das Spiel „solltet Ihr nicht verpassen"!**

8-Megabit-Fledermaus-Spiel
11 Level
Für 1 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®

Superstarker VideospieleSpaß

ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
Original Nintendo Qualitäts-Siegel

PALCOM™ SOFTWARE

Weitere KONAMI-Videospiele für Euren Game Boy und das Nintendo Entertainment System

F&P 92/337 P3

Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo, NES™, Game Boy™, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM and PALCOM SOFTWARE™ are registered trademarks of PALCOM Software Ltd.